Versuch
eines
aufs Schachspiel
gebaueten
taktischen Spiels
von zwey und mehrern Personen
zu spielen

von
M. Joh. Christ. Ludw. Hellwig
herzoglich-Braunschweig. Pagenhofmeister und Hofmathemat.
auch Mitgliede der Gesellschaft zum Nutzen der Künste und
Wissenschaften zu Frankfurth an der Oder.

Leipzig,
bey Siegfried Lebrecht Crusius, 1780.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Dem

durchlauchtigsten Fürsten und Herrn

Herrn

Carl Wilhelm Ferdinand

regierendem Herzog zu Braunschweig
und Lüneburg
2c. 2c.

Seinem

gnädigsten Herzog und Herrn

in tiefster Untertänigkeit
zugeeignet

von dem
Verfasser.

Subscribenten-Verzeichniß.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der regierende Herzog von Braunschweig-Lüneburg.

Se Hochfürstl. Durchlaucht Herzog Ferdinand von Braunschweig-Lüneburg.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der Erbprinz von Braunschweig-Lüneburg.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der regierende Herzog von Sachsen-Gotha.

Se. Hochfürstl. Durchl. der regierende Markgraf von Baaden-Baaden.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der Prinz Leopold von Braunschweig-Lüneburg.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der regierende Fürst von Anhalt-Dessau.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der Prinz Carl von Hessen-Cassel, Königl. Dänischer Generalfeldmarschall.

Se. Hochfürstl. Durchlaucht der Prinz August von Sachsen Gotha.

Se. Königl. Hoheit Friederich Wilhelm Prinz von Preussen.

* * *

Herr Schneller, Herzogl. Braunschweigischer Obristlieutenant des Ingenieurcorps.

Freyherr von Brandenstein in Werdau.

Herr Geheimerath Darjes in Frankfurth an der Oder.

= = Christian Wilhelm Hennig in Gera.

= = Erhard Heinrich Hennig ebend.

= = Oberpostmeister Himmelmann in Cassel.

Se. Excellenz der Herr Geheimerath Freyherr von Frankenberg in Gotha.

Herr von Rheetz, Herzogl. Braunschweigischer Generalmajor und Ritter des Dannebrog-Ordens.

= = von Raumer, Königl. Preußischer Oberst und Commandeur eines Infanterieregiments.

= = von Rothenborg, Königl. Dänischer Major des Fühneschen Regiments.

Herr

Herr von Varendorf, Kön. Dän. Capitain, ebend.

= = Harbou, Kön. Dän. Lieutenant, ebend.

= = Folditz, Kön. Dän. Lieutenant, ebend.

= = Stenersen, Kön. Dän. Lieutenant, ebend.

= = Tillisch, Kön. Dän. Lieutenant, ebend.

= = von Both, Kön. Dän. Kammerjunker und Lieutenant, ebend.

= = von Pinzer, K. Dän. Capitain des Artilleriecorps.

= = von Warnstädt, Herzogl. Braunschweig. Oberst.

= = von Grollmann, Kön. Preußischer Major und Commandeur eines Infanterieregiments.

= = von Schlaberndorf, Kön. Preuß. Kriegsrath zu Küstrin.

= = von Leyser, Kön. Großbritann. und Churhannöv. Hofrath in Zelle.

= = Kotzebue, Hauptmann in Erlangen.

Freyherr von Knebel, Kammerjunker und Lieutenant in Anspach.

= = = von Siegroth.

Herr Brehmer in Braunschweig.

= = Lynker, Herzogl. Stallmeister in Braunschweig.

= = von Blücher, Königl. Dänischer Generalmajor, Ritter des Dannebrog-Ordens, und Chef des Lalandschen Infanterieregiments.

= = von Gersdorf, Kön. Dänischer Generalmajor, Ritter des Dannebrog-Ordens, und Chef des Mönschen Infanterieregiments.

= = von Destinon, Kön. Dän. Kammerherr und Obristlieutenant des Bornholmschen Infanterieregiments.

= = von Czernikou, Lieutenant des K. Dänischen Artilleriecorps.

= = von Destinon, Königl. Dän. Major des Mönschen Infanterieregiments.

= = von Syburg, Kön. Preußischer Oberst und Commandeur des Wunschischen Infanterieregiments.

= = von Furtenbach, Lieutenant des Königl. Preußischen Möllendorfischen Infanterieregiments.

Herr Graf von Bellegarde, Churſächſ. Oberſt bey der Garde dû Corps.

= = Graf von Gonde, Oberſt bey der Churſächſ. Leibgrenadiers-Garde.

= = von Thielau, Major bey der Churſächſ. Garde dû Corps.

Freyherr von Brandenſtein, Rittmeiſter, ebendaſ.

Herr von Flaſſen, Kön. Däniſcher Oberſt des Ingenieurcorps.

= = von Wangenſtein, Lieutenant des Kön. Däniſchen Infanterieregiments Fühnen.

= = Brokmann, Königl. Däniſcher Kriegs-Aſſeſſor.

= = Koppe, Profeſſor in Göttingen.

= = Graf D. J. Neyron, ebend.

= = von Florencourt, Stud. ebend.

= = von Lenthe, Kammerherr in Gotha.

= = von Veltheim, Herzogl. Braunſchweig. geh. Legationsrath.

= = von Speth, Oberſt der Herzogl. Braunſchweigiſchen Truppen in Canada.

Herr Schwaneflügel, Herzogl. Braunschweig. Oberstlieutenant.

= = von Ditfurth, Major und Hofmeister der durchlauchtigsten Prinzen von Braunschweig.

= = von Görne, Lieutenant des Kön. Preuß. Lossowschen Husarenregiments.

Vorrede.

Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, die vornehmsten und wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je kleiner die Anzahl derer ist, die sich der Kriegskunst widmen und zugleich die Größe ihrer Bestimmung kennen, desto nützlicher ist ein solches Spiel, sollte es auch noch auf einer der untersten Stufen seiner Vollkommenheit stehen.

Die Flügel der Armee vorzüglich zu decken; die Communikation zwischen den verschiedenen Corps derselben zu erhalten; nach erfochtenen Vorteilen vorsichtig vorzudringen; einen sichern Rückzug zu nehmen, der nicht in eine schimpf-

liche

liche Flucht ausarte; die möglichsten Vorteile aus der Natur des Terrains zu ziehen; den Feind durch Märsche, Diversionen, Wegnahme der Magazins rc. aus seinem vorteilhaften Posten zu bringen; ihn zum Detaschiren zu verleiten, und dann anzugreifen, wenn er sich dadurch geschwächt hat; ohne Ursache nicht eher zu schlagen, bis man zuvor solche Anstalten getroffen hat, den Sieg recht zu nutzen. — Diese und noch viele andere Wahrheiten der Kriegskunst zeigt dies Spiel auf eine sinnliche Weise.

Ich habe zu viel Achtung fürs Publikum und für meine Ehre, als daß ich etwas schreiben sollte, dessen Ungrund jedermann leicht auffinden, und das von der augenscheinlichen Erfahrung leicht widerlegt werden könnte. Aber meine Leser werden auch so billig seyn, und dies Spiel nicht eher beurteilen, bis sie im Stande sind, es selbst zu spielen, oder bis sie es wenigstens von Andern mit Aufmerksamkeit haben

spie-

spielen sehen. Denn ob ein Spiel vollkommen oder unvollkommen sey, läßt sich wohl nur alsdann erst beurteilen, wenn man es so ziemlich im Ganzen übersehen kann.

Das Spiel, ich gestehe es, hat noch seine Unvollkommenheiten. Um gemeinnützig genug zu werden, müßte es leicht zu erlernen seyn, es müßte keinen großen Raum einnehmen, und nicht viel kosten. Gerne wird man mir zugeben, daß man der Vollkommenheit näher kommen kann, wenn man mit keinen Collisionen zu kämpfen hat. Bey Collisionen bleibt ein kleineres Uebel immer ein Gut, wenn ein größeres dadurch vermieden wird, obgleich ein kleineres Uebel immer ein Uebel ist. Dies ist der Fall bey diesem Spiel. Es sey mir erlaubt, ein Beyspiel anzuführen. Bey der jetzigen Einrichtung dieses Spiels verhält sich die Größe des Tagemarsches eines Corps, das Artillerie mit sich führt, zu der Schußweite der Artillerie, wie 4 zu 3. Hier ist die Schußweite zu

groß. Die Größe eines Tagemarsches hätte daher entweder größer, oder die Schußweite der Artillerie kleiner angenommen werden müssen. Hätte ich diese Schußweite kleiner angenommen, so würkte die Artillerie in diesem Spiel das nicht verhältnißmäßig, was dasjenige würkt, wovon sie das Bild seyn soll: hätte ich aber den Tagemarsch vergrößern und so groß annehmen wollen, daß ein schickliches Verhältniß desselben zur Schußweite der Artillerie herausgekommen wäre; so hätte der Plan wenigstens 16mal größer seyn müssen, als er jetzt ist. Gegenwärtig ist er ohngefähr 11 Quadratschuhe groß, und würde daher in jenem Fall 176 Quadratschuhe seyn. Wie viele würden wohl Platz haben, wo sie ein solches Spiel aufstellen und spielen könnten? Um diese Unbequemlichkeit zu vermeiden, bleibt jenes Verhältniß, und mit demselben zugleich manche sonst zu überwindende Unvollkommenheit des Spiels, wovon ich nur noch zum Beyspiel anfüh-

führen will, daß ich die Schußweiten alles Geschützes für gleich annehmen müssen.

Um die Erlernung dieses Spiels zu erleichtern, mußte ich die Anzahl der Regeln möglichst vermindern. Auch dies hat in die Vollkommenheit dieses Spiels einen nachteiligen Einfluß. Wär' ich nicht von dieser Seite gebunden gewesen, so würde ich das wechselseitige Ziehen der Spieler ganz anders bestimmt haben, als es jetzt geschehen ist. Dann hätten aber hundert Regeln mehr kaum hingereicht, die Ordnung der Züge bey einer natürlichern Einrichtung anzugeben.

Diese Unvollkommenheiten des Spiels wird man schon aus der bloßen Beschreibung desselben ersehen, und sie vielleicht ohne weitere Prüfung für so wichtig halten, daß man es weiter der Mühe nicht werth achtet, zu untersuchen, wie einen großen Einfluß diese Unvollkommenheit in die Vollkommenheit des Spiels selbst habe. Aber ich bitte, nicht zu geschwinde zu

urtei=

urteilen, sondern erst das Spiel zu erlernen; so wird, wenn ich mir nicht zu viel verspreche, die Beurteilung desselben vorteilhafter ausfallen, als man es nach den angezeigten Unvollkommenheiten desselben vermuthen sollte. Wenigstens ist dies ein Erfahrungssatz, dem noch keine einzige Ausnahme widersprochen hat.

Aber ist die Erlernung desselben mit Schwierigkeiten verknüpft? Das ist die große Frage, von deren Beantwortung es abhängen wird, wie viele sich entschließen werden, dies Spiel zu erlernen. Die zwölf Bogen lange Beschreibung davon scheint es von dieser Seite nicht zu empfehlen. Aber es scheint dies auch nur so. Die Hälfte der herzoglich=braunschweigischen Pagen, welche alle zwischen dreyzehn und funfzehn Jahren sind, haben dies Spiel vom bloßen Zusehen erlernt, und spielen es alle in einem ziemlichen Grade der Vollkommenheit. Man schließe hieraus weiter.

Freylich ist es nicht jedermanns Ding, eine Wissenschaft ohne mündliche Anweisung aus einem Buche zu erlernen. Ich darf daher auch nicht erwarten, daß jedermann dies Spiel aus meiner Beschreibung erlernen werde, so deutlich ich auch alles zu machen gesucht habe. Aber es wird doch an den meisten Oertern jemand seyn, der Geduld und Fähigkeit genug hat, diese Regeln durchzudenken, und einem andern davon mündlich so viel zu erklären, daß er sich dann durch Hülfe dieser Beschreibung weiter helfen könne, sobald er Kenntnisse vom Schachspiel hat.

Gerne werde ich Vorschläge anhören, wie das Spiel zu vervollkommnen sey, es geschehe durch öffentliche Blätter oder durch Briefe, wenn man nur die Güte hat, mich in dem letztern Fall in keine Kosten zu setzen.

Mit großem Vergnügen erfuhr ich nach der Ankündigung meiner Erfindung, daß auch Andere einen ähnlichen Gedanken gehabt. Der

Herr Obrist von Raumer, Schliebenschen Infanterieregiments in königl. preußischen Diensten, schrieb mir, daß er bereits vor funfzehn Jahren ein ähnliches Spiel so weit gebracht, um es mit einem guten Freunde spielen zu können, die Trennung von demselben aber hätte auch der Fortsetzung desselben ein Ende gemacht. Aus einem Schreiben des Herrn Professors und Hauptmanns Mauvillon zu Cassel ersah ich, daß zu Darmstadt jemand sey, der einen ähnlichen Gedanken ausgeführt hätte. Vielleicht, daß diese Erfindungen nach und nach ans Licht treten, und dadurch mit der Zeit ein vollkommneres Spiel entstehe.

Möchte doch dies Spiel die große Menge gedankenleerer, nichtswürdiger und schädlicher Spiele vertreiben! Ich wünsche mir keine größere Belohnung meiner Erfindung, als diese. Darf ich Schlüsse aus meinen bisher gehabten Erfahrungen machen, so wird es in diesem Falle bey denkenden Köpfen gewiß et-

was

was thun. Der junge Krieger dieser Art erhält dadurch einen ihm würdigern, sehr unterhaltenden und höchst angenehmen Zeitvertreib, und mit ihm zugleich ein Mittel, wodurch er seiner großen Bestimmung näher gebracht, und auf dieselbe aufmerksam gemacht wird. Diese Aufmerksamkeit kann ihn zu denjenigen Mitteln führen, wodurch er derjenige große Mann werden kann, wozu die Natur in ihm den Grund legte, und welcher sonst vielleicht unbebauet blieb. Für einen Menschen ohne Kopf wird nun freylich Faro, Vingtün, Quinze u. dergl. immer die beste Unterhaltung bleiben.

Vollständige Kriegsspiele kann man von dem Herrn Verleger dieser Beschreibung aus Leipzig und von mir um vier Pistolen, und besser gearbeitete um fünf Pistolen verschreiben. Braunschweig den 9ten Oktobr. 1780.

Der Verfasser.

Inhalt.

I. Allgemeine Betrachtungen, von §. 1 bis §. 7 a.

Der Endzweck eines taktischen Spiels, §. 1.
Gegenwärtiges ist nur die Nachahmung eines Landkriegs, §. 2.
Die wichtigsten Gegenstände der Taktik werden angeführt, §. 3.
Die Hauptclassen der Truppen und ihr wesentlicher Unterschied, §. 4.
Die Natur eines Kriegsschauplatzes, §. 5.
Das Wesentliche der zum Kriege erforderlichen Geräthschaften, §. 6.
Uebrige Bedürfnisse einer Armee, §. 7.
Dies taktische Spiel ist aufs Schachspiel gebauet, §. 7 a.

II. Was kann man aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehalten, und was muß man abändern? von §. 8 bis §. 21.

Absicht des Kriegs. Der Sieger, §. 8.
Die Eroberung des feindlichen Landes macht dem Kriege ein natürliches Ende, §. 9.

Wenn

Wenn ein Land erobert ist, §. 9 a.

Der Ausgang des durchs Schachspiel vorgestellten Krieges ist nicht natürlich, §. 10.

Ein taktisches Spiel muß sich mit Eroberung des feindlichen Landes und der darinn liegenden Festungen endigen, §. 11.

Vom Friedensschluß, §. 12.

Von Endigung des taktischen Spiels durch einen Vergleich, §. 13.

Einige Figuren des Schachspiels können als Infanterie, andere als Cavallerie im taktischen Spiel beybehalten werden. Artillerie giebts im Schachspiel nicht, §. 14.

Die Eigenschaft einiger Figuren des Schachspiels muß zum Gebrauch des taktischen Spiels etwas abgeändert werden, §. 15.

Warum diese Veränderung den Bauer des Schachspiels trifft? §. 16.

Ursachen, noch einige Figuren im taktischen Spiel einzuführen, die sich nicht im Schachspiel befinden, §. 17.

Alle Figuren des Schachspiels befinden sich auch im taktischen Spiel, nur der König nicht, §. 18.

Das Kriegsspiel muß sich vom Schachspiel darinne unterscheiden, daß in jenem sich größere Teile

des Ganzen zu gleicher Zeit bewegen können, als im Schachspiel, §. 19.

Im taktischen Spiel warnet man seinen Gegner nicht, §. 20.

Im Kriegsspiel geschehen die Züge auch wechselsweise, §. 21.

III. Von der Beschaffenheit des Plans, auf dem das Kriegstheater in dem taktischen Spiel abgebildet wird. Von §. 22 bis §. 30.

Auf dem Terrain fürs Schachspiel sind alle Teile desselben von einerley Art: dies muß fürs Kriegsspiel abgeändert werden, §. 22.

Bezeichnung der Teile des Terrains im Kriegsspiel, welche die Natur mit keinen oder doch nur mit unbeträchtlichen Hindernissen versehen hat, §. 23.

Bezeichnung eines gänzlich inpraktikablen Terrains, z. B. hoher unwegsamer Gebürge, §. 24.

Bezeichnung tiefer sumpfiger und deshalb nicht zu paßirender Oerter, §. 25.

Wir setzen im taktischen Spiel voraus, daß es an Zeit fehle, die Oerter im §. 24 und 25 praktikabel zu machen, §. 26.

Defilees, §. 27.

Gewässer, §. 28.

Ge-

Gebäude, Dörfer und Städte, §. 29.
Das Kriegsspiel wird nach der ersten und andern Schule gespielt, §. 30.

IV. Von der Natur derjenigen Figuren, wodurch im Kriegsspiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird. Von §. 31 bis §. 42 a.

Aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehaltene Figuren, §. 31.
Bezeichnung derselben auf den zu dieser Beschreibung gehörigen Kupfertafeln, §. 31 a.
Beym Schlagen der Figuren im Kriegsspiel bleibt die Methode wie im Schachspiel, §. 32.
Bedingungen, unter welchen einige dieser Figuren mehrere feindliche in einem Zuge schlagen können, §. 33. 34.
Figuren, die nie mehr als eine feindliche in einem Zuge schlagen, §. 35.
Bewegung des Bauers im Kriegsspiel, §. 36. 37. 38. 39. 39 a.
Der Bauer bleibt im taktischen Spiel, was er im Anfange desselben war, §. 40.
Figuren fürs taktische Spiel, die das Schachspiel nicht hat, §. 41. 41 a. 42.
Einteilung der Figuren, §. 42 a.

V. Von der Artillerie. Von §. 43 bis §. 73.

Beschreibung der Maschine, deren man sich im Kriegsspiel zur Bezeichnung der Artillerie bedient, §. 43.

Die im vorigen §. beschriebene Maschine bedeutet Kanonen, §. 44.

Die Bewegung der Maschine zur Artillerie, §. 45.

Würkung der Maschine zur Artillerie aufs Terrain. Der Ort der Artilleristen. Artilleristen, §. 46.

Bezeichnung dieser Maschine auf den zur Beschreibung gehörigen Kupfertafeln. Felder, die der Würkung der Artillerie ausgesetzt sind. Würkungsfläche. Würkung derselben überhaupt, §. 47. 47 a. 48.

Würkung des Geschützes auf das feindliche, §. 49. 49 a. 49 b. 50.

Die Bewegung des Geschützes gilt einen Zug; die Würkung desselben auch, §. 51.

Freyheit des Besitzers der Artillerie, §. 52.

In wie ferne mehrere Maschinen zur Artillerie zu gleicher Zeit bewegt werden können, ohne daß diese Bewegung für mehr als für einen Zug gerechnet werde, §. 53.

Artillerie wird durch eine stärkere von ihrem Platze vertrieben, §. 54-58.

Wie die Würkung des Geschützes durchs Terrain gehindert werde, §. 59.

Bogenschüsse, §. 60.

Schwenkung der Maschine zur Artillerie, §. 61. 62. 63.

Sie gilt einen Zug, §. 64.

Verschiedenheit der Kanonen, §. 65.

Vom Wurfgeschütz, §. 66.

Verbundenes Geschütz, §. 67-69.

Wie man dem Feinde seine Artillerie nimmt, §. 70.

Unbeweglichkeit und Unwürksamkeit der Artillerie, §. 71.

Wie wir unsere Artillerie ruiniren, damit sie dem Feinde nicht in die Hände falle, §. 72. 72 a. 73.

VI. Von der Würkung des Wurfgeschützes auf Gebäude. Von §. 74 bis §. 81.

Wie ein Gebäude in Brand gesteckt wird. Bezeichnung, Ausbreitung des Feuers. Dadurch bewürkte Veränderung des Terrains, §. 74-76.

Abbrechung der Gebäude, um die Ausbreitung des Feuers zu verhüten, §. 77-80.

Absicht beym Anstecken, §. 81.

VII. Von der Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Corps nachzuahmen. Von §. 83 bis 102.

Der Transporteur, §. 83-85.

Wenn der Transporteur bewegt werden kann, §. 86.

Wie der Transporteur könne bewegt werden, §. 87.

Wohin man den Transporteur nicht bewegen könne, §. 88.

Womit man den Transporteur besetzen könne, §. 89.

Was man außer den Figuren mit dem Transporteur zugleich bewegen könne, §. 90.

Ein Transporteur kann unter dem Geschütz ꝛc. wegbewegt werden, §. 91. 92.

Den Transporteur kann man nicht bewegen und die darauf befindliche Figur auf ihrem Platz zurücklassen, §. 93.

Eine auf dem Transporteur befindliche Figur kann sich von demselben einzeln herunter bewegen, §. 94.

Schwenkungen mit dem Transporteur, §. 95. 96.

Wenn die Bewegung eines oder mehrerer Transporteurs mit einer oder mehrern Maschinen zur Artillerie in einem Zuge geschehen könne, §. 97. 97 a. 98.

Ein mit Figuren beyder Spieler besetzter Transporteur ist unbeweglich, §. 99.

Die Bewegung mit denselben gilt einen Zug, §. 100.

Wenn

Wenn man den Transporteur aus dem Spiel nehmen könne, §. 101.

Ein noch besonderer Vorteil eines Transporteurs, §. 102.

VIII. Vom Verschanzen. Von §. 103 bis §. 134.

Absicht beym Verschanzen. Betrachtung über ein fürs Kriegsspiel geschicktes Zeichen für dasselbe, §. 103.

Das Zeichen, §. 104.

Eine Brustwehr. Sich verschanzen, §. 105.

Wie solches geschieht, §. 106.

Das Zeichen einer Brustwehr zu Erläuterung dieser Beschreibung, §. 106 a.

Die sich verschanzende Figur, §. 107.

Keine Figur kann einen Ort ohne Rücksicht auf die Entfernung von demselben verschanzen. Diese Entfernung wird bestimmt, §. 108.

Alle Figuren haben die Befugniß, einen Ort zu verschanzen. Wie dies von dem Bauer geschehen könne, §. 109.

Was ein verschanzter Ort in Ansehung der Bewegung der Figuren und Maschinen würkt, §. 110.

Was

Was er in Ansehung des feindlichen Geschützes würkt, §. 111.

Was er in Ansehung unsers eignen, hinter unsere Brustwehr gestellten Geschützes würkt, §. 112.

Wenn die Absicht, die wir durch eine Brustwehr erreichen wollen, wegfällt, §. 113.

Wodurch eine Brustwehr verteidigt seyn kann, §. 114.

Wie eine Brustwehr durch Geschütz verteidigt sey, §. 115.

Die Verteidigung einer Brustwehr durch Figuren, §. 116.

Wodurch eine Brustwehr angegriffen seyn könne, §. 116 b.

Wie eine Brustwehr durch Geschütz angegriffen sey, §. 116 c.

Der Angriff einer Brustwehr durch Figuren, §. 117.

Wenn man ein Retranchement verlasse, §. 118.

Ein verlassenes Retranchement besetze, §. 119.

Wie die durch eine Brustwehr gelegte Hindernisse aus dem Wege zu räumen sind, §. 120.

Wie man eine besetzte Brustwehr ruinire, §. 121.

Ein ander Mittel, §. 122.

In

In wie vielen Zügen eine Brustwehr durchs Geschütz könne ruinirt werden, §. 123. 124.

Die Stärke der Verteidigung einer Brustwehr durch Figuren, §. 125. 126.

Die Stärke des Angriffs einer Brustwehr durch Figuren, §. 127.

Vergleichung der Stärke des Angriffs mit der Stärke der Verteidigung, §. 128.

Ersteigung eines Retranchements, §. 129-134.

Einen Ort, der eben so stark oder noch stärker durch feindliche Figuren angegriffen, als er verteidigt ist, kann man nicht verschanzen, §. 134 a.

Auch nicht einen in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes liegenden Ort, wohl aber einen Platz, der in der Würkungsfläche unsrer Artillerie liegt, wenn er auch von feindlichen Figuren noch so stark angegriffen wäre, §. 134 b.

Eine Brustwehr verhindert die Schwenkung über einen Ort, darauf sie liegt, §. 134 c.

Oerter, die man retranchiren kann, §. 134 d.

Ein Fall, wenn ein Teil der Oberfläche eines Transporteurs verschanzt ist, §. 134 e.

Die Brustwehren sind unbeweglich, §. 134 f.

IX. Von den Brücken überhaupt. Von §. 135 bis §. 152.

Natur der auf dem zum Kriegsspiel gehörigen Plan angenommenen Gewässer. Brücken. Brückentransporteurs, §. 135.

Erklärung des Zeichens eines Brückentransporteurs und der dazu gehörigen Brücken, §. 136.

Haupt- und Nebenfläche des Brückentransporteurs, §. 136 a.

Jede Fläche des Brückentransporteurs läßt sich mit Figuren besetzen. Der Brückentransporteur wird wie die Maschine zum Geschütz bewegt, §. 137.

Ein Fall, wenn man sich des Brückentransporteurs wie eines andern Transporteurs bedienen könne, §. 138.

Unbeweglichkeit des Brückentransporteurs und der darauf befindlichen Brücken, wenn er mit keiner Figur besetzt ist, §. 139.

Die Bewegung des Brückentransporteurs oder einer darauf befindlichen Brücke gilt einen Zug, §. 140.

Bezeichnung der Brücken und Brückentransporteurs zur Erläuterung dieser Beschreibung, §. 141.

Eine Brücke schlagen, §. 142. 143.

Die

Die Hauptfläche eines Brückentransporteurs muß mit einer Figur besetzt seyn, wenn man eine Brücke von demselben nehmen will, um sie über einen Fluß zu schlagen, §. 144.

Die Lage eines Brückentransporteurs, wenn eine Brücke von demselben heruntergenommen und geschlagen werden soll, §. 145. 146.

Würkung einer geschlagenen Brücke, §. 146 a.

Ein unbesetzter Brückentransporteur wird dem praktikablen Terrain gleichgeschätzt, §. 147.

Worinn die Brückentransporteurs mit den andern Transporteurs übereinstimmen, §. 148.

Brückentransporteur, dessen Oberfläche retranchirt worden, §. 149.

Wenn Brückentransporteurs über einander stehen, wie sie zu bewegen, §. 150.

In wie fern besetzte Brückentransporteurs nicht verhindern, Brücken von denselben herunter zu nehmen, um solche über einen Fluß zu schlagen, §. 151. 152.

X. Von Abbrechung der Brücken. Von §. 153 bis §. 158 a.

Eine Brücke abbrechen, §. 153.

Wer eine Brücke abbrechen könne, §. 154.

Das Abbrechen einer Brücke gilt einen Zug, §. 155.

Was

Was beym Brückenabbrechen zu beobachten, §. 156. 157. 158. 158 a.

XI. Von Ruinirung der Brücken. Von §. 159 bis §. 166 a.

Eine Brücke ruiniren, §. 159.

Unterschied des Brückenabbrechens vom Ruiniren derselben, §. 159 a.

Das erste Mittel, eine Brücke zu ruiniren, §. 160. 160 a.

Das andere Mittel, §. 161.

Das dritte Mittel, § 162.

Das vierte Mittel, §. 163. 163 a.

Das fünfte Mittel, §. 164. 164 a. 164 b.

Das sechste Mittel, §. 165.

Das siebente Mittel, §. 166.

Das achte Mittel, §. 166 a.

XII. Von den Mitteln, das Brückenschlagen, das Abbrechen und Ruiniren derselben zu verhindern, §. 167.

XIII. Von denjenigen Gegenständen, die der freyen Bewegung der Figuren Hindernisse setzen. Von §. 168 bis §. 180.

Diese Hindernisse entstehen vom Terrain, von Figuren, von Maschinen, und von gewissen auf dem Ter-

Terrain ausdrücklich dazu getroffenen Veranstaltungen, §. 168. 169.

Hindernisse des Terrains, §. 170. 171.

In wie ferne sie den Springer treffen, §. 172.

Hindernisse der Schwenkungen im coupirten Terrain, §. 173. 174. 174 a. 175. 176.

Hindernisse, welche die Figuren der Bewegung setzen können, §. 177.

Hindernisse, welche Maschinen der Bewegung setzen, §. 178.

Ausdrücklich auf dem Terrain getroffene Veranstaltungen, Bewegungen zu verhindern, §. 179.

Hindernisse, welchen die Würkungen des Geschützes ausgesetzt sind, §. 180.

XIV. Von den Zügen, §. 181.

XV. Von Abschneidung eines feindlichen Corps und der darauf erfolgten Gefangenschaft desselben. Von §. 182 bis 184.

XVI. Von der Festung, deren Eroberung und dadurch geendigtem Spiel. Von §. 185 bis 190.

Wodurch sich das Spiel endigt, §. 185.

Die im Plan liegende Festungen werden erklärt, §. 186.

Wenn eine Festung im Kriegsspiel erobert ist, §. 187. 188.

Regeln, nach welchen eine Festung im Kriegsspiel durch den Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe gezwungen wird, §. 189. 190.

XVII. Von der Anzahl der zu einem Kriegsspiel gehörigen Figuren und Maschinen ꝛc. von einigen noch dahin gehörigen Anmerkungen, und von dem Plan, worauf das Kriegsspiel gespielt wird. Von §. 191 bis §. 200.

Beyde Spieler haben im Anfange des Spiels einerley Vorteile, §. 191.

Was jeder Spieler an Figuren, Maschinen ꝛc. hat, §. 192.

Farbe und Grundfläche der Figuren, §. 193.

Etwas über die Verfertigung der Transporteurs, Brückentransporteurs ꝛc. §. 194-196.

Woran man die Maschinen ꝛc. des einen Spielers von den Maschinen ꝛc. des andern unterscheide, §. 197.

Der Plan, worauf das Kriegsspiel gespielt wird, §. 198.

Die Grenze beyder Spieler auf dem Plan. Festung und Provinzen derselben, §. 199.

Beschreibung eines zum Kriegsspiel bequemen Tisches, §. 200.

XVIII. Vom

XVIII. Vom Aufsetzen der Figuren und Maschinen auf den Plan. Von §. 201 bis 216.

Die Armeen beyder Spieler haben im Anfange des Spiels einerley Stellung, §. 201.

Das Spiel wird nach der ersten oder nach der andern Schule gespielt, §. 202.

Absonderung der Figuren, Maschinen und Zeichen, vorausgesetzt, daß sie ohne Ordnung unter einander liegen, §. 203. 204. 205.

Wiederholung der Zeichen, die man verstehen muß, wenn man das Spiel aufsetzen will, §. 206.

Was man vorher ausmachen müsse, ehe man das Spiel aufsetzt, §. 207.

Wie man die vor dem Anfange des Spiels genommene Stellung anzusehn habe, §. 208.

Was die erste oder die andere Stellung sey, §. 209.

Aufsetzung des Spiels nach der ersten und nach der andern Stellung, §. 210. 211.

Beym Aufsetzen zu beobachtende Regeln, wenn alles mit Genauigkeit geschehen soll, §. 212. 213.

Verzeichnisse der Figuren, Maschinen ꝛc. welche in den fünf zum Aufsetzen des Spiels erforderlichen Tafeln befindlich sind, §. 214.

Das Aufsetzen des Spiels ist leicht, §. 215.

Man looset um den ersten Zug, §. 216.

XIX. Eine Methode, wie das Kriegsspiel von vier Personen gespielt werden könne. Von §. 217 bis 233.

Zwey Spieler spielen mit vereinigten Kräften gegen zwey andere, §. 217. 218.

Einer derselben macht den Plan zur ganzen Campagne, §. 219.

Unterredung der beyden Zusammenspielenden über die Fortsetzung der Campagne, §. 220.

Beym Spiel in vieren wird es nach der ersten Stellung aufgesetzt, §. 221.

Scheidefläche des Plans, §. 222.

Derselben Endzweck, §. 223. 224. 225.

Ein Umstand, von dem sich die verbundenen Spieler laut benachrichtigen können, §. 226.

Ordnung der Züge, §. 227.

Wie lange diese statt findet, und wenn solche verändert werden muß, §. 228-232.

Wenn aus einem Spiel in vieren ein Spiel in zweyen wird, §. 233.

XX. Von dem taktischen Spiel in der zweyten Schule. Von §. 234 bis 239.

Die Gegenstände, mit welchen sich die zweyte Schule noch überdem beschäftigt, sind die Anhöhen und die Verpflegung der Truppen, §. 234.

Von den Anhöhen, §. 235.

Es

Es werden nur zwey Arten derselben angenommen, §. 236. 237.

Vorteil der Anhöhen im Kriegsspiel in Ansehung der Artillerie, §. 238. 239.

XXI. Von der Verpflegung der Truppen im Kriegsspiel. Von §. 240 bis 253.

Was wir in Ansehung der Unterhaltung der Truppen annehmen, wenn wir das Spiel nach der ersten Schule spielen, §. 240.

Allgemeine Betrachtung über die sicherste Unterhaltung der Truppen, §. 241. 242.

Ort des Hauptmagazins, §. 243.

Einen Depot anlegen. Zeichen, deren wir uns dazu bedienen, §. 244.

Wohin ein Depot gelegt werden könne, §. 245.

Ein Depot macht einen Ort nicht impraktikabel, §. 246.

Bedingung, unter welcher ein Depot in einen Ort zu legen, §. 247.

Würkungsfläche eines Depots, §. 248.

Welche Truppen in der Würkungsfläche eines ihrer Depots seyn müssen, §. 249.

Mittel, einen Depot zu ruiniren, §. 250.

Folge davon, §. 251.

Wegnahme eines Depots, §. 252.

Noch eine Folge, wenn ein Depot ruinirt oder weggenommen worden, §. 253.

XXII. Von der Communikation des Depots mit dem Hauptmagazin. Von §. 255=259.

Es ist nicht nothwendig, Zeichen einzuführen, um den würklichen Transport der Zufuhre aus dem Hauptmagazin in die Depots anzuzeigen, §. 255.

Communikation der Depots mit dem Hauptmagazin zu Lande und zu Wasser, §. 256.

Unterbrochene Communikation zu Wasser, §. 257.

Unterbrochene Communikation zu Lande, §. 258.

Folgen der unterbrochenen und nicht wieder hergestellten Communikation, §. 259.

XXIII. Mittel, noch verschiedene Arten des Terrains zu bezeichnen, und den Plan ohne Weitläuftigkeit abzuändern. Von §. 260=262.

Ver=

Versuch

eines

aufs Schachspiel gegründeten

taktischen Spiels.

Allgemeine Betrachtungen.

§. 1.

Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das Wesentliche der wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmt wird, desto mehr wird sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern. Daher scheint es mir nicht überflüßig zu seyn, einige Sätze vorauszuschicken, auf die ich diese Nachahmung baue. Sie dienen auch dazu, um daraus zu beurteilen, wie nahe ich dem mir vorgesteckten Ziele gekommen bin.

§. 2.

In Ansehung des Schauplatzes, auf dem Kriege geführet werden, pflegt man sie in See- und Landkriege einzutheilen. Die Nachahmung eines Krieges zu Lande ist allein der Gegenstand dieses taktischen Spiels.

§. 3.

Die Natur der Truppen, (§. 4.) die Gegend, worinn der Krieg geführet wird oder das Kriegstheater (§. 5.), die zum Kriege erforderliche Geräthschaften, (§. 6.) und übrige Bedürfnisse einer Armee

(§. 7.) sind allgemeine Titel, unter die sich der gröste und wichtigste Teil aller Gegenstände der Taktik bringen läßt. Es mögen also einige allgemeine Betrachtungen über diese Objekte vorauf gehen.

§. 4.

Es giebt Infanterie, Cavallerie und Artillerie. Diese verschiedene Arten der Truppen werden die drey Hauptclassen bilden, deren Unterschied in folgenden Sätzen enthalten ist.

1) Die Infanterie kann nicht so schnelle Bewegungen vornehmen als die Cavallerie.

2) Die größere Schwere eines Cavalleristen, welche aus der Verbindung mit seinem Pferde entsteht, und seine vorzügliche Geschwindigkeit aus eben dieser Ursache, macht den Anfall der Cavallerie würksamer als den Angriff der Infanterie, wenn übrigens die Umstände einerley sind.

3) Die Infanterie und Cavallerie schadet vorzüglich auf dem Plaz, den sie durch ihre Bewegung einnimmt. Das Feuer aus dem kleinen Gewehr macht hiervon keine Ausnahme, da seine Würkung in einiger Entfernung von keiner Erheblichkeit ist.

4) Die Artilleristen schaden durch besonders dazu verfertigte Maschinen in einer merklichen Entfernung. Hieraus folgt, daß ein taktisches Spiel, wenn es einigen Werth haben soll, diesen Unterschied der Truppen nachahmen und sinnlich machen müsse.

§. 5.

§. 5.

Bey der Betrachtung des Kriegsschauplatzes (§. 3.) finden wir, daß einige Teile desselben den Bewegungen der Truppen, und den Würkungen ihrer in der Ferne würkenden Maschinen keine Hinderniß setzen, andere hingegen das Gegenteil würken. Oft sind diese Hindernisse zwar aus dem Wege zu räumen, zuweilen aber nicht, wenigstens erlaubt es oft die Kürze der Zeit nicht. Ausgemacht ist es, daß dieser Unterschied des Terrains nach Beschaffenheit der Umstände, bald Nutzen bald Nachteil bringen könne. Daher muß in einem taktischen Spiele bey Entwerfung eines Plans, auf dem der Schauplatz des Krieges abgebildet wird, auch hierauf Rücksicht genommen und dieser Unterschied sinnlich gemacht werden.

§. 6.

Von den zum Kriege erforderlichen Geräthschaften (§. 3.) läßt sich im allgemeinen wenig sagen. Die dadurch zu bewürkende Endzwecke weichen zu sehr von einander ab; indessen lassen sie sich, ohne daß das taktische Spiel von seiner Vollkommenheit etwas verliert, auf eine sehr geringe Anzahl bringen. Alle aber kommen hierinn überein:

1) Daß sie keine eigenthümliche Bewegung haben, sondern daß sowol diese, als alle mit demselben vorzunehmende Veränderungen, von willkührlich würkenden Geschöpfen abhängen.

2) Daß ihre Bewegung gröstenteils langsamer ist, als die Bewegung der Truppen, und daß sie daher der freyen Bewegung der Armee mancherley Hindernisse setzen.

Diese Wahrheiten, muß man im taktischen Spiel nicht aus dem Gesichte verlieren.

§. 7.

Die Bedürfnisse einer Armee, die man von den nöthigen Geräthschaften derselben unterscheidet, sind sehr mannigfaltig. Die bey derselben befindliche Menschen und Thiere brauchen mancherley Nahrung. Aber überflüßig ist es in dem taktischen Spiele, auf die Verschiedenheit derselben, und auf alle dazu gehörige Geräthschaften zu sehen. Es ist genug, alle unter dem allgemeinen Namen von Bedürfnissen zu vereinigen, die Anschaffung sowol als die Austeilung derselben der Natur dieses Gegenstandes gemäs einzurichten, und doch bey der Nachahmung das Gesetz der möglichsten Kürze vor Augen zu haben.

§. 7. a.

Da ich mein taktisches Spiel so viel möglich aufs Schachspiel gründen will, so muß ich untersuchen, was man aus dem Schachspiel beybehalten könne, und was man abändern müsse.

Was

Was kann man aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehalten, und was muß man abändern?

§. 8.

Im Kriege will man sich durch die Gewalt der Waffen zu seinem Rechte verhelfen. Derjenige ist Sieger, dessen Waffen das Uebergewicht behalten. Es läßt sich aber dies aus dem geringern Verlust an Truppen oder an Kriegsgeräthschaften nie immer richtig beurtheilen.

§. 9.

Der natürliche Weg, den Krieg auch wider des Feindes Willen zu endigen, ist, wenn man ihn derer-jenigen Mittel beraubt, ohne die er den Krieg nicht fortsetzen kann. Diese aber nimmt jeder der krieg-führenden Teile vorzüglich aus seinem Lande. Die Eroberung des feindlichen Landes, muß also dem Kriege ein natürliches Ende machen.

§. 9. a.

Man hat noch kein Land erobert, wenn man in dasselbe eingedrungen ist; man muß auch den Besitz desselben leicht behaupten können, wenn man mit Recht auf die Ehre, ein Land erobert zu haben, Anspruch machen will.

Das Land des Feindes wird folglich dann erst erobert heißen können, wenn wir uns in den Besitz darinn liegender fester Plätze gesetzt haben, worinn

 man

man die zum Kriege gehörige Nothwendigkeiten, die eine Armee in der Nähe haben muß, sicher verwahren kann. Der natürliche Ausgang des Krieges hängt also von Eroberung der Festungen eines Landes ab. Der Feind ist daher noch nicht gänzlich überwunden, so lange er sich noch in dem Besitz einer Festung von Wichtigkeit erhalten kann.

§. 10.

Vergleichen wir diesen natürlichen Ausgang des Krieges mit dem, wie der durchs Schachspiel vorgestellte Krieg geendiget wird, so finden wir einen wichtigen Unterschied. Das Schachspiel setzt fest, daß die Gefangenschaft einer Figur, die der König genannt wird, den Verlust des ganzen Spiels nach sich ziehen soll. Da aber der Verlust einer Person, wenn sie auch die erste im Staate seyn sollte, nie schlechterdings bewürkt, daß die übrigen die Waffen niederlegen; so ist der Ausgang des durchs Schachspiel vorgestellten Krieges nicht natürlich.

§. 11.

Wollen wir uns also in dem taktischen Spiele der Natur möglichst nähern; so müssen wir die Mittel, in demselben zu überwinden, auf die im §. 9. und §. 9. a. festgesetzten Grundsätze bauen, und hierinn das Schachspiel gänzlich verlassen. Das taktische Spiel muß sich folglich mit Eroberung des feindlichen Landes und der darinn liegenden Festungen endigen.

§. 12.

§. 12.

Man kann auch den Krieg mit Einwilligung beyder Teile endigen, oder Friede machen. In diesem Fall kann man nicht sagen, daß der eine Teil gänzlich überwunden worden. Der gewöhnlichste Fall ist, wie bey allen Vergleichen, daß beyde Teile von ihren Forderungen etwas nachlassen, und es pflegt derjenige, welcher seinen Vorteil bey Fortsetzung des Krieges nicht findet, dem Gegenteil etwas Land abzutreten, oder eine Summe Geldes zu bezahlen, oder auf gewisse Forderungen feyerlich Verzicht zu thun. Man wähle nun einen Weg, welchen man will, um seinen Gegner dahin zu bringen, von der Fortsetzung des Krieges abzustehen; so ist doch der Endzweck beständig der, durch einen kleinen Verlust einen größeren zu verhüten.

§. 13.

Spiele, deren glückliche Ausführung blos von dem Verstande und der Fertigkeit abhängt, die sich die Spieler durch den Gebrauch desselben erwerben, haben Anziehendes genug, ohne daß man nöthig hat, den Eigennutz mit hinein zu mischen. Man wird daher das taktische Spiel mit der grösten Aufmerksamkeit ohne Geld spielen können. Spielt man es ja um Geld, so zieht die gänzliche Ueberwindung des Gegners den ganzen Gewinnst der ausgesetzten Summe nach sich. Endigt sich das Spiel durch einen Vergleich, oder der nachgeahmte Krieg durch einen Frie-

densschluß; so erhält der Sieger einen Teil des Gewinnstes, so groß er durch die übereinstimmende Bewilligung festgesetzt wird. Dies ist klar und ohne meine Erinnerung begreiflich. Spielt man aber das taktische Spiel zum Vergnügen, ist man mit der Ehre zufrieden, seinen Gegner überwunden zu haben, so schlage ich folgendes Mittel vor, bey Fortsetzung der taktischen Unterhaltung, den siegenden Teil von dem Ueberwundenen zu erkennen:

1) Jeder Spieler lasse sich Fahnen von verschiedener Größe machen, welche die Farbe der Truppen haben, mit denen er spielt.

2) Endigt sich das Spiel mit gänzlicher Ueberwindung des Gegners, so erhält der Ueberwinder von dem Ueberwundenen eine große Fahne, die er bey einem angefangenen neuen Spiele in seiner Festung aufstellt.

3) Endigt sich der Krieg durch einen Friedensschluß, so bekömmt der Ueberwinder eine oder mehrere kleine Fahnen.

4) Bestimmt man nun, daß 4 kleine Fahnen so viel als eine große gelten sollen, so kann der Ueberwinder durch einen Friedensschluß nur höchstens drey kleine Fahnen erhalten.

5) Kehrt sich das Glück bey einem neuen Kriege; so giebt der ehemalige Sieger nach der Größe seiner gegenwärtigen Niederlage, die erhaltenen Siegeszeichen entweder zum Teil, oder auch wohl alle wie-

der

der zurück, und ist vielleicht gezwungen, dem Feinde noch einige von seinen eigenen Fahnen auszuliefern.

§. 14.

Das taktische Spiel muß den wesentlichen Unterschied der Infanterie, Cavallerie und Artillerie sinnlich machen. (§. 4.) Da wir es aber auch zugleich, so viel möglich, aufs Schachspiel gründen wollen, (§. 7. a.) so müssen wir untersuchen, was man in diesem Betracht aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehalten könne. Folgende Sätze sind ausser Streit.

1) Die Königinn, der Turm und Läufer des Schachspiels können ihrer Geschwindigkeit wegen, worinn sie die Bauern und Springer übertreffen, im taktischen Spiel als Cavallerie, die Bauern aber und Springer wegen entgegengesetzter Natur als Infanterie dienen.

2) Im Schachspiel giebt es keine Maschinen, wodurch die Würkung der Artillerie vorgestellt werden könnte. (§. 4. No. 4.)

§. 15.

Der Anfall der Cavallerie ist würksamer, als der Angriff der Infanterie, wenn übrigens die Umstände einerley sind. (§. 4. No. 2.) Da aber im Schachspiel durch einen von der Königinn, dem Turm und dem Läufer unternommenen Zuge, höchstens nur eine feindliche Figur genommen werden kann, eben dies

aber auch von dem Bauer und dem Springer geschieht; so hat im Schachspiel die Cavallerie für die Infanterie in Ansehung dieses Punkts keinen Vorzug, den sie doch ihrer Natur nach billig haben muß. Will man sich also der Königinn, des Turms, und Läufers als Cavallerie im taktischen Spiele bedienen, so muß man die Natur dieser Figuren so verändern, daß ihr Anfall unter gewissen Umständen mehr würkt, als der Angriff der Bauern und der Springer. Dies kann geschehen, wenn man jenen, unter gewissen Bedingungen, die Erlaubniß giebt, in einem Zuge mehrere Feinde niederzuhauen, als im Schachspiel geschieht. Ich werde diese Veränderung unten noch näher bestimmen.

§. 16.

Der Bauer geht im Schachspiel nur vorwärts, und verändert nie seine Fronte. Fürs Kriegsspiel wär dies eine höchst unnatürliche Einschränkung. Soll also der Bauer des Schachspiels auch im taktischen Spiel beybehalten werden; so kann dies ohne einige Veränderung desselben nicht geschehen.

§. 17.

Die Königinn des Schachspiels ist eine aus dem Turm und Läufer zusammengesetzte Figur; sie ist daher weniger eingeschränkt, als jede dieser einfachen Figuren, und folglich ein vollkommneres Bild der Cavallerie, als diese. Es würde daher überhaupt nicht unschick-

schicklich seyn, noch mehrere zusammengesetzte Figuren beym taktischen Spiele einzuführen, als im Schachspiel befindlich sind.

§. 18.

Mit einiger Veränderung können daher die Königinn, der Läufer, und der Turm des Schachspiels als Cavallerie, der Springer und Bauer als Infanterie im taktischen Spiele beybehalten, der König aber, wegen der im (§. 10. und §. 11.) angegebenen Ursache, weggelassen werden. Und so wär nur noch im taktischen Spiele ein geschicktes Zeichen für die Artillerie einzuführen, und für die Nachahmung der Natur, bey dem Gebrauch derselben, möglichst zu sorgen.

§. 19.

Betrachten wir die Bewegung der Truppen des Schachspiels mit einiger Aufmerksamkeit; so finden wir solche der Natur des Krieges nicht völlig angemessen. Die Größe der sich darinn zu gleicher Zeit bewegenden Corps ist beständig gleich. Dies ist wider die Natur des Krieges, worinn sich nach dem gegebenen Befehl des Feldherrn bald ein kleiner, bald ein größerer Teil der Armee in Bewegung setzen muß, und kann. Das Kriegsspiel muß sich daher vom Schachspiel auch darinn unterscheiden, daß in jenem sich größere Teile des Ganzen zu gleicher Zeit bewegen können, als im Schachspiel.

§. 20.

§. 20.

Im Schachspiel warnet man seinen Gegner oft für die ihm bevorstehende Gefahr. Im taktischen Spiele fällt dies aus natürlichen Ursachen weg.

§. 21.

Die Spieler bewegen im Schachspiel ihre Truppen wechselsweise. Auch dies scheinet der Natur des Krieges nicht angemessen zu seyn; es hat vielmehr das Ansehn, als ob beyde Teile dadurch in der Freyheit sich zu bewegen eingeschränkt würden. Indessen muß man dieses Gesetz, um eine große Menge Regeln zu vermeiden, die eine solche Abänderung nach sich ziehen würde, beybehalten. Bedenkt man hierbey, daß in den meisten Fällen die Bewegung des Feindes unsere Gegenbewegung bestimmen muß; so finde ich diese Anordnung auch so unnatürlich nicht, als sie im ersten Anblick zu seyn scheinet. Ueberlegt man noch überdem, daß man in dem taktischen Spiele die Einrichtung treffen wird, damit sich Corps von verschiedener Stärke zu gleicher Zeit, d. i. in einem Zuge bewegen können, (§. 19.) so fällt von dem Unnatürlichen bey dieser Anordnung so viel weg, daß der Ueberschuß in Betrachtung gezogen zu werden nicht verdienet.

Von

Von der Beschaffenheit des Plans, auf dem das Kriegstheater in dem taktischen Spiel abgebildet wird.

§. 22.

Die Fläche, auf der das Schachspiel gespielt wird, ist ein Quadrat, das in 64 kleinere gleiche Quadrate, die durch zwey verschiedene Farben nach dem bekannten Gesetz von einander unterschieden werden, eingetheilt ist. Auf dieser Fläche bewegen sich die Truppen des Schachspiels, ohne eine Aehnlichkeit von Hindernissen anzutreffen, die sich doch in der Natur befinden, und die fast beständig von dem wichtigsten Einfluß ins Ganze sind. (§. 5.) Sie ist daher in diesem Punkte einem Platze ähnlich, auf dem die Truppen die einfachsten Evolutionen erst erlernen, einem Platz, bey dessen Wahl man auf eine nicht merklich unterbrochene Ebene deshalb sehen muß, damit der Commandeur, der hier die Stelle eines Lehrers vertritt, auch die kleinsten Fehler desto leichter übersehen könne. Kurz, diese Fläche ist ein Paradeplatz, und kein Kriegstheater. Die zum taktischen Spiel gehörige Fläche ist auch in gleiche Quadrate geteilt. Es sind aber auf ihr die wichtigsten Chikanen eines Terrains durch verschiedene Illuminationen, und wenn diese nicht hinreichen, durch andere Zeichen bemerkbar gemacht worden.

§. 23.

Einige Quadrate des zum taktischen Spiel gehörigen Plans, den die dritte Tafel enthält, sind **schwarz**, andere **weiß**, wie auf der Schachtafel. Ich nenne sie die **Hauptfarben des Plans**. Auf diesen bewegen sich die Truppen so frey, als es die Natur ihrer Bewegung immer zuläßt. Sie sind Teile des Terrains, die die Natur mit keinen oder doch nur mit ganz unbeträchtlichen Hindernissen versehen hat.

§. 24.

Andere Quadrate sind ganz **roth** illuminiret, und bezeichnen ein Terrain, das man, der darauf befindlichen natürlichen Hindernisse wegen, nicht besetzen noch darüber weg passiren kann. Auch würkt das Geschütz nicht jenseits eines solchen Terrains. Unter diesem Zeichen kann man sich daher hohe unwegsame Gebürge vorstellen. Dergleichen Terrain befindet sich im Plan über 82, 114, 115, 306, 381, u. s. f.

§. 25.

Tiefe, sumpfige und morastige Oerter, verhindern zwar auch die Paßage, aber man kann doch über solche mit dem Geschütz wegschießen, und folglich jenseits derselben würken, wenn es sonst die Entfernung nicht verbietet. Es war also nöthig, dergleichen Oerter, von den im vorigen §. gedachten, zu unterscheiden; daher ich die Oerter dieser Art ganz **grün** illuminiret habe. Dergleichen befinden sich im Plan über 221, 222, 159, 160, u. s. f.

§. 26.

Bey beyden Arten des unwegsamen Terrains, (§. 24. und 25.) wird in meinem taktischen Spiele vorausgesetzt, daß nicht Zeit genung da sey, die Hindernisse zu heben, und es praktikabel zu machen. (§. 5.)

§. 27.

Nicht weit von einander liegende, durch schwarz und weiße Felder getrennte, roth oder grün illuminirte Quadrate machen also **Defilees.** So liegen z. B. im Plan die Quadrate 25, 26, 27, und 28, 123, 172, 171, 124. u. s. f. in Defileen.

§. 28.

Die in einem Terrain befindlichen Gewässer verdienen im Kriege die größte Aufmerksamkeit. Ich habe diese im Plan **blau** illuminirt und vorausgesetzt, daß sie so tief sind, daß man sie weder zu Fuß noch zu Pferde durchgehen kann.

§. 29.

Die durch Diagonallinien in Triangel geteilte Quadrate, deren eine Hälfte roth illuminirt, die andere aber weiß ist, bedeuten Gebäude. Daher machen verschiedene bey einander liegende Quadrate dieser Art, nach Beschaffenheit der übrigen Umstände, entweder Städte oder Dörfer. Dergleichen Gebäude befinden sich im Plan über 514, 565, 564, 563, 516, u. s. f. Diese Gebäude machen das Tarrain, auf dem sie gezeichnet sind, nicht impraktikabel, indem man hiebey voraussetzt, daß die Paßage zwischen denselben durchgehe.

gehe. Sie sind daher mit dem, durch die Hauptfarben (§. 23.) illuminirten Terrain, in Ansehung dieses Umstandes, von einerley Natur.

Worinn sie aber von denselben abgehen, ist dies, daß sie in Brand gesteckt und dadurch die darinn befindlichen Truppen aus denselben vertrieben werden können.

§. 30.

Um den Liebhaber des taktischen Spiels nicht durch die allzugroße Mannichfaltigkeit der Gegenstände von Erlernung des Spiels abzuschrecken, teile ich das Spiel in zwey Schulen. Die Regeln sind für beyde einerley, nur hat die erste Schule wenigere Gegenstände als die zweyte, die ich am Ende dieser Beschreibung noch besonders behandeln will. Ich führe dies hier an, wenn man unter den Chikanen des Terrains die Anhöhen vermißt, die ich der zweyten Schule vorbehalte.

Von der Natur dererjenigen Figuren, wodurch im Kriegsspiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird.

§. 31.

Aus dem Schachspiel sind zum Gebrauch des taktischen Spiels

die Königinn K.
der Turm T.
der Läufer L.

der

der Springer S. und
der Bauer b.

aus den im §. 14, 15, 16, 17, und 18. angeführten Gründen beybehalten worden. Sie gehen von ihren im Schachspiel gehabten Eigenschaften, so lange sie sich einzeln bewegen, nicht merklich ab. Die ganze Veränderung will ich in den folgenden §§. anzeigen.

§. 31. a.

Durch lateinische Buchstaben, die im vorhergehenden §. den Figuren beygesetzt worden, bezeichne ich solche auf den Kupfertafeln. So ist z. B. 280 der zweyten Tafel mit K. bezeichnet. Man denke sich daher dies Feld durch eine Königinn besetzt, u. s. f.

§. 32.

In Ansehung des Schlagens der Figuren, bleibt es im Ganzen wie im Schachspiel. Wir schlagen eine feindliche, indem wir sie wegnehmen, und die Unsrige die Stelle der Weggenommenen einnehmen lassen.

§. 33.

In Ansehung dessen, wie viele feindliche Figuren in einem Zuge geschlagen werden können, ist bey der Königinn, dem Turm und Läufer etwas verändert worden. Diese dienen im Kriegsspiel als Cavallerie (§. 18.) Aus den im §. 15. vorgetragenen Gründen, setze ich daher folgende Regel fest:

Die im Kriegsspiel als Cavallerie dienende Truppen, können nach Belieben so viele feindliche Figuren schlagen, als sie ohne Bedeckung in gerader Linie antreffen.

Die angreifende Figur nimmt in diesem Fall den Ort derjenigen feindlichen ein, die sie in diesem Zuge zuletzt schlug.

§. 34.

Ich will diesen Fall mit Beyspielen erläutern.

1) Wenn auf der zweyten Tafel, ein Turm auf 195, ein Springer auf 153, und noch ein Turm auf 132 befindlich ist; so werden diese von dem feindlichen Läufer, der aus 237, den Turm auf 195 angreift, in einem Zuge weggenommen, wenn die auf 195, 153, und 132 befindliche Figuren nicht verteidigt sind. Der angreifende Läufer kommt dadurch auf 132. Indessen hängt es von ihm ab, auch nur den auf 195 stehenden Turm und den Springer auf 153 in einem Zuge zu nehmen. In diesem Fall besetzt er den Platz des Springers. Ist es seinem Vorteil gemäß, nur den auf 195 stehenden Turm zu schlagen, so bleibt ihm auch dazu die Freyheit unbenommen.

2) Der auf 237 befindliche Läufer, kann zwar den über 195 stehenden Turm, aber von dort aus nicht die auf 218 und 241 etwa stehende Springer, in einem Zuge schlagen, wenn er sie auch ohne Bedeckung anträfe, weil diese nicht in der fortgesetzten gera-

geraden Linie liegen, die der Läufer durchzulaufen anfieng.

3) Wenn die auf 280 stehende Königinn den auf 236 befindlichen Turm angreift, die Königinn aber von diesem Turm nicht vorher geschlagen wird, und sie nimmt nachher diesen Turm, so kann sie in eben dem Zuge auch den auf 192 und 170 befindlichen Läufer und Springer nehmen, wenn sie nicht durch andere Figuren als durch den auf 236 befindlichen Turm gedeckt sind. Denn dadurch, daß der Turm von der Königinn genommen wird, verlieren die über 192 und 170 stehende Figuren ihre Deckung, wenn vorausgesetzt wird, daß sie weiter von keiner andern Figur gedeckt sind.

§. 35.

Springer und Bauern können in einem Zuge nie mehr als eine Figur schlagen, (§. 14. No. 2.)

§. 36.

Der Bauer geht, so lange er sich einzeln bewegt, wie im Schachspiel vorwärts, wegen §. 16. auch zurück und seitwärts, aufs nächste Feld. Uebrigens schlägt er wie im Schachspiel nur vorwärts. Diese Einschränkung bringt die Bauern der Idee, die sie bezeichnen sollen, näher. Sie bewürket, daß ihre Sicherheit nicht gänzlich von ihnen selber, sondern auch zugleich mit von den übrigen Figuren abhängt. Dies ist der Fall bey der Infanterie, die durch die Bauren abgebildet werden soll.

§. 37.

Ich habe aber nöthig gefunden, dem Bauer noch eine andere Art der Bewegung zu geben. Sie geschieht durch eine Schwenkung. Um die Veränderung, die diese Art der Bewegung hervorbringt, sinnlich zu machen, war es nöthig, die Fronte jedes Bauren zu bemerken; ein Dintenfleck vorne am Kopfe, und vorne am Fuß, oder an der Grundfläche des Bauren ist hinreichend genug, die auf die gewöhnliche Art gemachte Bauren diesem Endzwecke gemäß zu bezeichnen.

§. 38.

Ich will die Bewegung der Bauern mit Beyspielen erläutern:

1) Der Bauer b. stehe in der zweyten Tafel auf 185 und kehre seine Fronte dahin, wohin der Oberteil des b. hinzeigt, nämlich nach der Seite A B. der Tafel; so schlägt er auf 164 und 162, und kann von 185 entweder auf 163 auf 184 auf 207, oder auch auf 186 gehen. Aber hiedurch verändert er seine Fronte nicht. Diese bleibt noch immer der Seite AB. zugekehret.

2) Steht der Bauer auf 190 und kehrt seine Fronte nach A B. wie zuvor, so kann er

a) linksum machen, d. i. er bleibt auf 190 stehen, kehrt aber seine Fronte nach der Seite A C. der Tafel, dadurch wird es ihm nunmehro möglich, im nächsten Zuge auf 167 und 211 zu schlagen.

Er

Er kann auch

b) rechtsum machen, d. i. er bleibt auf 190 stehen, kehrt aber seine Fronte nach der Seite B D. der Tafel. Im nächsten Zuge wird es ihm dadurch möglich, auf 213 und 169 zu schlagen.

§. 39.

Jede von dem Bauer entweder nach No. 1 oder 2 des §. 38. vorgenommene Bewegung gilt einen Zug.

§. 39. a.

Ein Bauer, der auf 190 steht, und seine Fronte nach A B. kehrt, kann daher in zweyen Zügen seine Fronte dergestalt verändern, daß er solche nach C D. zukehrt, wodurch es ihm zugleich möglich wird, auf 211 und 213 zu schlagen. Er bekömmt dadurch eben die Stellung, als wenn er mit einem Zuge rechts- oder linksumkehrt gemacht hätte.

§. 40.

Der Bauer, welcher im Schachspiel bis in das äußerste Feld des Feindes gedrungen, würde seinem Besitzer unnütz seyn, weil er nach den Regeln dieses Spiels, von dort nicht wieder zurück kehren kann. Dies hat den Erfinder veranlaßt, den so weit vorgedrungenen Bauer zu einer Figur zu erhöhen, der das Zurückgehen erlaubt ist. Wegen der im taktischen Spiele mit dem Bauer vorgenommenen Veränderung, bedarf er dieser Erhöhung der Würde desselben nicht.

 Der

Der Bauer bleibt daher im taktischen Spiele das, was er im Anfange desselben war.

§. 41.

Wegen der im §. 17. angegebenen Ursache, habe ich im taktischen Spiele auch Königinnen, Türme und Läufer mit dem Springerzuge eingeführet. Königinnen mit dem Zuge des Springers mögen springende Königinnen SK. Türme mit dem Springerzuge Elephanten E. und Läufer mit dem Zuge des Springers, springende Läufer SL. heißen. Wer mehr auf Worte als auf Sachen sieht, mag sie anders benennen. Diese neue Figuren bewegen sich nach der Natur derjenigen, aus denen sie zusammengesetzt sind, aber bey einem Zuge nur nach der Eigenschaft einer einfachen. Denn wenn z. B. in der zweyten Tafel der auf 202 befindliche springende Läufer, als Läufer auf 271 geht, so kann er eben den Zug nicht als Springer fortsetzen, folglich kann er von hier nicht auf 291, 314, u. s. f. kommen. Geht er in einem andern Zuge wie ein Spinger, so kann er diesen Zug nicht als Läufer fortsetzen, u. s. f.

§. 41. a.

1) Die dritte Figur der ersten Tafel bildet eine springende Königinn, die vierte einen Elephanten, und die fünfte einen springenden Läufer ab, so wie ich mir diese Figuren zu meinem Gebrauch habe verfertigen lassen.

2) Der

2) Der bey der springenden Königinn, dem Elephanten und dem springenden Läufer im vorigen §. stehenden Buchstaben SK. E. SL. bediene ich mich zu Bezeichnung derselben auf den Kupfertafeln.

§. 42.

Was im §. 33. von der Königinn, dem Turm und dem Läufer gesagt worden, gilt auch von der springenden Königinn, dem Elephanten, und springenden Läufer. Diese können daher auch in einem Zuge so viele Feinde niederhauen, als sie in gerader Linie ohne Bedeckung antreffen.

§. 42. a.

I. Die Cavallerie besteht daher im taktischen Spiele aus Königinnen, Türmen und Läufern. Die Infanterie aus Springern und Bauern, und die aus Cavallerie und Infanterie zusammengesetzte Trupps aus springenden Königinnen, Elephanten, und springenden Läufern.

II. Die vorher angeführte Figuren kann man noch folgender Gestalt einteilen. In

A, einfache. Diese sind

der Bauer,
der Springer,
der Läufer,
der Turm.

B, Doppelte, oder aus einfachen Figuren zwiefach zusammengesetzte. Sie sind

die Königinn,
der Elephant,
der springende Läufer.

C, Dreysache,
die springende Königinn ist die einzige Figur dieser Art.

Diesen Unterschied muß man merken, um die Stärke der Vertheidigung einer Brustwehr oder Brücke ꝛc. dadurch zu bestimmen.

III. Einzelne Figuren bedeuten nicht einzelne Cavalleristen oder Infanteristen, sondern eine Anzahl derselben.

Von der Artillerie.

§. 43.

Damit ich in Erklärung dessen, wie im taktischen Spiele der Gebrauch der Artillerie nachgeahmt werden könne, desto faßlicher seyn möge; so will ich hier zuvor diejenige Maschine beschreiben, deren ich mich zur Abbildung derselben bediene. Man sehe die sechste Figur der ersten Tafel. Ein dünnes rechtwinklichtes Bretchen, (Paralelepipedum) so breit und doppelt so lang als die Seite eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiel gehörige Plan, (Tab. III.) eingeteilt worden, ist der Grund dieser Maschine. Die Oberfläche dieses Bretchens sey bceg, diese teile man durch af in zwey gleiche Quadrate abfg

und

und acef und befestige auf einer dieser Flächen, z. B. auf abfg einen Würfel, der nach einer von den dreyen Seiten ab, bg oder fg schräg abgeschnitten oder abgeböscht ist. Den Würfel färbe man grün, und die Fläche acef punktire man schwarz. In dem Punkt d der Fläche acef, auf welcher der Würfel nicht befestigt ist, stecke man einen Stift dh von dünnem Draht, und versehe ihn oben mit einem Knöpfgen h, dessen Farbe es entscheiden muß, wem von beyden Spielern die Maschine zugehöre. Dieser Stift ist in d beweglich, und steht, wenn gespielet wird, und die Umstände keine Abänderung nothwendig machen, auf der Fläche acef senkrecht. Er dient teils zur Bequemlichkeit bey Fortrückung der Maschine, teils auch dazu, um den Gegner auf dieselbe, und vorzüglich mit auf die Fläche acef, woran er befestigt ist, aufmerksam zu machen. Sticht man nun in die der abgeschnittenen Fläche des Würfels gegen über liegende Fläche einige Knöpfnadeln ikp mit der Grundfläche der Maschine parallel, und beugt solche über die kleine Fläche orxy herüber; so sind die Knöpfe lmn derselben nach der Gegend zugekehrt, wohin sich die Böschung derselben absenkt, und die Maschine ist, so wie ich solche zu meinem Gebrauch eingerichtet habe, fertig. Ich werde nunmehro ihre Würkung beschreiben. Man wird daraus den Gebrauch ihrer Teile ersehen, und dadurch in den Stand

 gesetzt,

gesetzt, sie mit Beybehaltung des Wesentlichen, so zu verändern, wie es einem jeden die Lust und Fähigkeit, etwas zu verschönern, eingeben kann.

§. 44.

Die Artillerie, deren Abbildung ich im vorigen §. beschrieben habe, nimmt zwey Quadrate des Plans ein, und bedeutet Kanonen. Die Maschine derselben stellt verschiedene derselben, oder einen Train vor.

§. 45.

Die Bewegung der Maschine zur Artillerie ist, wie die Bewegung des Turms im Schachspiel, aber eingeschränkter, indem man solche nur höchstens bis aufs 5te Feld, von dem Felde, worauf sie steht, an gerechnet, bewegen kann. Die z. B. in der zweyten Tafel über 319 und 320 gestellte Maschine zur Artillerie, kann daher nur folgende Stellungen in einem Zuge nehmen:

I. Vorwärts.

1 auf 297 und 298
2 — 275 — 276
3 — 253 — 254
4 — 231 — 232

II. Rückwärts.

1 auf 341 und 342
2 — 363 — 364
3 — 385 — 386
4 — 407 — 408

III.

III. Rechts zur Seite.

1 auf 320 und 321
2 — 321 — 322
3 — 322 — 323
4. — 323 — 324

IV. Links zur Seite.

1 auf 319 und 318
2 — 318 — 317
3 — 317 — 316
4 — 316 — 315

wenn diese Felder nicht mit Truppen besetzt sind, oder sich keine andere Hindernisse auf denselben befinden.

§. 46.

Der Teil dieser Maschine, welcher den Würfel, oder eigentlich das Geschütz enthält, macht den Ort des Plans, worauf er steht, so lange er über solchen befindlich ist, dergestalt unwegsam, (§. 6. No. 3.) als ob dieser Ort grün illuminirt wäre (§. 25.). Dagegen ist die Fläche acef, an welcher der Stift befindlich ist, im Grunde nichts anders, als ohne alle Hindernisse zu paßirendes Terrain, das man damit besetzen kann, womit man praktikables Terrain zu besetzen, die Erlaubniß hat. Doch aber ist sie ein unserer vorzüglichen Aufmerksamkeit würdiger Gegenstand.

Ist die Fläche acef mit keiner Figur besetzt; so ist die ganze Maschine unbeweglich und würkt auch nichts, (§. 6. No. 1.) als daß sie, wie ich eben gesagt habe,

habe, den Ort, worauf eigentlich das Geschütz steht, unwegsam macht. Ist die Fläche acef aber mit einer Figur, von welcher Art sie immer seyn mag, besetzt; so kann die Maschine mit der darauf befindlichen Figur nach §. 45. bewegt werden, und auf der Stelle ihre Würkung, die ich unten erklären werde, hervorbringen. Ich will daher die auf dieser Maschine befindliche Fläche acef, der Kürze halber, den **Ort der Artilleristen**, die Figuren aber, welche diesen Ort besetzt halten, so lange sie darauf befindlich sind, **Artilleristen** nennen. Diese Artilleristen sind es, von welchen die Bewegung und Würkung der Maschine, wovon ich jetzt einen nähern Unterricht erteilen will, abhängen.

§. 47.

Die Maschine zur Artillerie stehe z. B. in der zweyten Tafel über 282 und 283. Der über 282 befindliche Teil des Zeichens der zur Artillerie gehörigen Maschine bezeichnet die mit dem Stifte besteckte Fläche derselben, oder den Ort der Artilleristen, der in diesem Fall mit einem Springer besetzt ist, der aber über 283 befindliche Teil derselben, den Würfel oder das eigentliche Geschütz. Die Böschung dieses Würfels senkt sich dahin, wo die • • • befindlich sind, also in diesem Fall gegen 261, 239 und 217 zu. Diese drey Felder sind der Würkung des über 283 gestellten Geschützes ausgesetzt.

Der=

Dergleichen drey neben einander liegende von der Artillerie bestrichene Quadrate, will ich künftig die **Würkungsfläche** der Artillerie nennen. Alles was sich von feindlichen Truppen auf den dreyen Quadraten dieser Würkungsfläche befindet, wird, wenn der Zug an dem Besitzer dieses Geschützes ist, in einem Zuge weggenommen, ohne daß weder die Maschine noch die auf derselben befindlichen Artilleristen indeß bewegt werden. (§. 4. No. 4.)

§. 47. a.

Es hängt von dem Besitzer des Geschützes ab, ob er das Geschütz auf die ganze Würkungsfläche würken lassen will, oder nur auf einen Teil derselben. So kann z. B. das über 283 der zweyten Tafel befindliche Geschütz das, was sich auf 239 befindet, verderben, und was auf 261 steht, unverletzt lassen.

§. 48.

Da die Wirkungsfläche der Artillerie nur auf einer Seite der Maschine, nämlich da, wohin sich die Böschung des Würfels senkt, befindlich ist; so kann man ihr auf den übrigen Seiten ganz nahe seyn, ohne Gefahr von ihrer Nähe befürchten zu dürfen. So können sich z. B. bey der im §. 47. angegebenen Stellung des Geschützes, feindliche Truppen auf den Feldern 262, 284, 306, 305 und 304 der zweyten Tafel befinden, ohne Gefahr zu laufen, von diesem Geschütze, so lange die Stellung desselben nicht verändert wird, beschädigt zu werden.

§. 49.

§. 49.

Die Würkung des Geschützes erstreckt sich auch auf die feindliche Artillerie, die in die Würkungsfläche des unsrigen kömmt. Natürlicherweise und wenn die Umstände einerley sind, verhindert unsere Artillerie, die schon einen Platz eingenommen, daß die feindliche sich auf die Würkungsfläche der unsrigen nicht festsetzen kann. Wagt sich daher die feindliche Artillerie aus einem Versehen, oder, in der Hofnung unentdeckt zu bleiben, in die Würkungsfläche der unsrigen; so wird sie, wenn wir solches gewahr werden, ruinirt und die Maschine wird, um dies anzuzeigen, aus dem Spiel genommen.

Hat aber die feindliche Artillerie das Glück, von der unsrigen nicht entdeckt zu werden, und befindet sich unsere Artillerie in der Würkungsfläche der feindlichen, so hat die unsrige, wenn der Gegner am Zuge ist, eben das widrige Schicksal, das im entgegengesetzten Fall die feindliche gehabt hätte.

§. 49. a.

1) Das feindliche Geschütz kann in die Würkungsfläche des unsrigen kommen, und die dazu gehörige Artilleristen können außerhalb derselben seyn. Wird in diesem Fall das Geschütz ruinirt, so bleiben die Artilleristen über dem nämlichen Platz des Plans stehen, und die Maschine wird unter ihnen weggenommen.

2) Kä-

2) Kämen hingegen die feindliche Artilleristen ohne das ihnen zugehörige Geschütz in die Würkungsfläche des unsrigen, so könnten diese erschossen werden, das feindliche Geschütz aber bliebe stehen. Es wird aber dadurch so lange gänzlich unbeweglich und unbrauchbar, bis der Ort der Artilleristen wiederum besetzt worden. (§. 46.)

§. 49. b.

Ich will die in den vorhergehenden §§. vorgetragenen Fälle mit Beyspielen erläutern.

Erster Fall. Unsere Artillerie stünde in der zweyten Tafel auf 351 und 352, die feindliche rückte auf 285 und 286 in die gezeichnete Stellung vor, so ist das über 286 befindliche Geschütz des Feindes auf der Würkungsfläche der unsrigen. Ist der Zug an uns, so nehmen wir das über 285 und 286 stehende feindliche Geschütz aus dem Spiel weg. Der über 285 befindliche Springer aber, der hier die Dienste der Artilleristen verrichtete, bleibt über 285 stehen, weil er in der Würkungsfläche unserer Artillerie nicht befindlich war.

Zweyter Fall. Entdeckten wir aber das über 285 und 286 gestellte feindliche Geschütz nicht, blieben wir mit unserm Geschütz in dieser Stellung, und der Feind käme am Zug; so ruinirt seine Artillerie die unsrige über 351 und 352. Der über 351 befindliche Läufer aber, der hier die Dienste der Artille-

risten verrichtet, bleibt über 351 auf dem Plan, weil er in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes nicht befindlich war.

Dritter Fall. Es befände sich unser Geschütz über 439 und 440. Das feindliche rückte auf 418 und 396 in die gezeichnete Stellung, so ist das feindliche Geschütz mit dem über 396 befindlichen Bauer in der Würkungsfläche unsers Geschützes, und kann durch die Würkung desselben verdorben werden; daher man beydes Geschütz und Bauer aus dem Spiele wegnehmen kann, so bald der Zug an uns ist.

Vierter Fall. Von dem über 373 und 374 befindlichen Geschütz, ist nur der über 374 stehende Artillerist in der Würkungsfläche des über 439 und 440 befindlichen feindlichen Geschützes. Er kann daher weggeschossen werden. Geschieht es, so wird dadurch das Geschütz so lange, bis der über 374 befindliche Ort der Artilleristen wiederum besetzt worden, unbrauchbar.

§. 50.

Wir ersehen aus dem §. 48. die Möglichkeit, das feindliche Geschütz, das schon einen Platz eingenommen, durch das unsrige vertreiben zu können. Wir dürfen nur machen, daß das feindliche Geschütz in die Würkungsfläche des unsrigen komme, ohne daß wir dadurch unser Geschütz in die Würkungsfläche des feindlichen bringen. Stellt z. B. der Feind in der

zwey-

zweyten Tafel, seine Artillerie auf 396 und 418, dergestalt, daß er dadurch die Felder 417, 416 und 415 bestreichen kann, so können wir seine Artillerie von hier durch unser über 439 und 440 gestelltes Geschütz, welches die Felder 418, 396 und 374 bestreicht, vertreiben.

§. 51.

Die Würkung des Geschützes gilt einen Zug, es von einem Ort zum andern bewegen, ebenfalls. Wer daher das Geschütz bewegt, kann es nicht in eben dem Zuge auch würken lassen. (§. 21.)

§. 52.

Es hängt von uns ab, ob das Geschütz würken soll, sobald sich dazu Gelegenheit findet, ob wir einen andern Zug thun und die Würkung des Geschützes bis zu einer andern Zeit aufschieben, oder ob wir in dieser Stellung das Geschütz gar nicht würken lassen wollen.

§. 53.

Wenn zwey oder mehrere Maschinen zur Artillerie dergestalt neben einander stehen, daß sie eine rechtwinkliche vierseitige Figur machen, so können solche zu gleicher Zeit bewegt werden, ohne daß solches für mehr als einen Zug gerechnet wird. Stünde z. B. die eine Maschine über 456 und 457, die andere über 478 und 479, so können beyde in einem Zuge in folgende Stellungen geschoben werden:

I. Vorwärts.

1	über	434,	435,	456	und	457
2	—	412,	413,	434	—	435
3	—	390,	391,	412	—	413
4	—	368,	369,	390	—	391

II. Rechts zur Seite.

1	über	457,	458,	479	und	480
2	—	458,	459,	480	—	481
3	—	459,	460,	481	—	482
4	—	460,	461,	482	—	483

III. Links zur Seite.

1	über	455,	456,	477	und	478
2	—	454,	455,	476	—	477
3	—	453,	454,	475	—	476
4	—	452,	453,	474	—	475

IV. Rückwärts.

1	über	478,	479,	500	und	501
2	—	500,	501,	522	—	523
3	—	522,	523,	544	—	545
4	—	544,	545,	566	—	567

Wenn diese Felder nicht mit Truppen besetzt sind, oder sich keine andere Hindernisse auf denselben befinden.

§. 54.

Es ist natürlich, daß diejenige Artillerie, die bereits einen Platz eingenommen, es verhindert, daß auf ihrer Würkungsfläche nichts zu ihrem Nachteil von einer Kraft, die der ihrigen an und für sich gleich ist, vor-

vorgenommen werden könne. Hierauf beruht die Entscheidung des Falls, wenn unsere und die feindliche Artillerie sich in eben derselben Würkungsfläche erreichen sollten, die ich im §. 49. den Gesetzen der Billigkeit gemäß gethan zu haben glaube. Eben so natürlich aber ist es auch, daß eine Artillerie durch eine stärkere von ihrem Platz vertrieben werden könne, wenn die übrigen Umstände einerley sind. Dies bestimmt mich, folgende Regel festzusetzen:

Doppelt unmittelbar hinter einander gestelltes Geschütz vertreibt, durchs Vorrücken in die Würkungsfläche des einfachen feindlichen Geschützes, dies von seiner Stelle.

§. 55.

Die im vorigen §. festgesetzte Regel will ich näher bestimmen.

1) Soll doppelt unmittelbar hinter einander gestelltes Geschütz, durchs Vorrücken in die Würkungsfläche der feindlichen einfachen Artillerie, diese von ihrer Stelle vertreiben; so muß jenes zusammen in einem Zuge vorrücken. Die Möglichkeit, dies thun zu können, erhellet aus §. 53. Denn, würde sie nach und nach einzeln vorrücken, so würde sie von der feindlichen ruinirt. (§. 49.).

2) Zur Bewegung mehrerer Artillerie in einem Zuge gehört, daß die Maschinen derselben ein rechtwinklichtes Viereck bilden. (§. 53.)

 3) Dies

3) Dies Vorrücken muß so weit geschehen, daß das feindliche Geschütz wenigstens in die Würkungsfläche unserer vordersten Artillerie komme.

4) Unsere vorderste Artillerie muß so gestellt werden, daß sie in die Würkungsfläche der hinter ihr befindlichen zu stehen komme, mit der sie zu gleicher Zeit vorrückte.

§. 56.

Ein Beyspiel wird alles begreiflicher machen. Es wird verlangt, die über 326 und 327 stehende feindliche Artillerie, deren Würkungsfläche über die Quadrate 349, 371 und 393 liegt, dadurch zu vertreiben, daß wir mit unserer Artillerie in diese Würkungsfläche rücken.

1) Man stelle eine Maschine zur Artillerie, z. B. über 414 und 415 dergestalt, daß die Würkungsfläche derselben auf 393, 371 und 349 falle.

2) Die zweyte stelle man über 436 und 437, daß 415, 393 und 371 die Würkungsfläche derselben werde; so stehen beyde Maschinen auf dem rechtwinklichten Viereck 414, 415, 436 und 437. (§. 55. No. 2.) In dieser Stellung kann weder die über 326 und 327 befindliche feindliche der unsrigen über 415, 414, 436 und 437 stehenden, noch die unsrige der feindlichen schaden. Denn die feindliche würkt höchstens auf 393, und die unsrige nur bis 349. (§. 47.) Rücken wir aber

3) mit

3) mit unsrer über 414, 415, 436 und 437 gestellten doppelten Artillerie dergestalt vor, daß solche über 392, 393, 414 und 415 zu stehen kommt; so werden 371, 349 und 327 die Würkungsfläche unsers über 393 befindlichen Geschützes. Daher steht jetzt

4) das über 327 befindliche feindliche Geschütz in der Würkungsfläche der unsrigen. Da nun

5) das Unsrige, wegen der Verbindung mit dem hinter ihm über 415 stehendem Geschütz, für stärker angenommen werden mag; so muß

6) das über 327 befindliche feindliche Geschütz weichen, wenn es nicht durch das unsrige ruinirt werden soll. (§. 49.)

§. 57.

So wie das doppelt hinter einander gestellte Geschütz das einfache vertreibt, so vertreibt das dreyfache das doppelte, das vierfache das dreyfache, u. s. f.

§. 58.

Was im §. 49. von der Würkung des Geschützes auf das feindliche gesagt worden, gilt von dem Fall, wenn das feindliche Geschütz und das unsrige gleich stark ist. Daher doppeltes Geschütz gegen doppeltes, dreyfaches gegen dreyfaches, was einfaches gegen einfaches würkt.

§. 59.

Roth illuminirte Felder verhindern die Würkung des Geschützes auf einem Orte, der übrigens nahe ge-

 nug

nug wäre, um von denselben beschossen zu werden. Dagegen verhindern grün oder blau illuminirte Felder solches nicht. Die Ursache davon erhellet aus §. 24, 25 und 28. So wird z. B. die Würkung der in der zweyten Tafel auf 96 und 118 stehenden Artillerie, welche die Quadrate 95, 94 und 93 bestreichen könnte, durch das roth illuminirte Quadrat 95 verhindert. Daher können, in diesem Fall, auf 94 und 93 feindliche Truppen stehen, ohne von dieser Artillerie etwas befürchten zu dürfen. Dahingegen wird die Würkung der über 76 und 77 befindlichen Artillerie, welche die Quadrate 98, 120 und 142 commandirt, durch das grün illuminirte Quadrat 98 nicht verhindert. Auf 120 und 142 befindliche feindliche Truppen können also von dieser Artillerie niedergeschossen werden. Eben so beschießt die über 80 und 81 stehende Artillerie die Quadrate 102, 124 und 146.

§. 60.

Wenn die Würkungsfläche unsers Geschützes von unsern und feindlichen Truppen besetzt ist, und die unsrigen zwischen unserm Geschütz und den feindlichen Figuren befindlich sind, so hindern sie das Niederschiessen der Feinde nicht. Man denkt sich in diesem Fall, daß die Feinde durch Bogenschüsse getödtet werden. So tödtet z. B. unser über 76 und 77 gestelltes Geschütz, das die Quadrate 98, 120 und 142 bestreicht, die auf 142 befindliche feindliche Figur, wenn auch auf 120 eine der unsrigen stünde.

§. 61.

§. 61.

Außer der im §. 45. gedachten Bewegung der Artillerie giebt es noch eine andere Art. Sie geschieht durch Schwenkungen. Bey dieser wird entweder der Ort der Artilleristen verändert, und das Geschütz bleibt auf dem vorigen Platz stehen, oder umgekehrt.

§. 62.

Solcher Schwenkungen giebt es drey, die ich durch Beyspiele sinnlich machen will.

I. Eine kleine Schwenkung.

Es stünde, z. B. das Geschütz auf 387 und 388 in der zweyten Tafel in der gezeichneten Stellung; so kann es durch diese Art der Schwenkung, seine Stellung folgendergestalt verändern:

1) Bleibt der Ort der Artilleristen über 387, das Geschütz aber kömmt aus 388 über 366 in 365. Durch diese veränderte Stellung kommen 364, 363 und 362 in die Würkungsfläche dieses Geschützes.

2) Bleibt der Ort der Artilleristen über 387, das Geschütz aber kömmt aus 388 über 410 in 409. In dieser veränderten Stellung bestreicht das Geschütz die Felder 410, 411 und 412.

3) Bleibt das Geschütz über 388, der Ort der Artilleristen aber kömmt aus 387 über 365 in 366. In dieser Lage commandirt das Geschütz die Quadrate 389, 390 und 391.

 4) Bleibt

4) Bleibt das Geschütz über 388, der Ort der Artilleristen aber kömmt aus 387 über 409 in 410. In dieser Stellung können durch dies Geschütz die Felder 387, 386, 385 bestrichen werden.

II. Eine größere Schwenkung.

Das Geschütz sey z. B. in der zweyten Tafel über 289 und 290 in der gezeichneten Stellung befindlich; so kann es solche durch eine Schwenkung dieser Art folgendergestalt verändern:

1) Bleibt der Ort der Artilleristen über 289, das Geschütz aber kömmt aus 290 über 268, 267 und 266, oder über 312, 311 und 310 in 288.

2) Bleibt das Geschütz über 290, der Ort der Artilleristen aber kömmt aus 289 über 267, 268, und 269, oder über 311, 312, 313 in 291.

III. Die gröste Schwenkung.

Diese ist in der That von der kleinen Schwenkung in weiter nichts unterschieden, als daß die in Bewegung gesetzte Teile der Maschine einen weitern Weg nehmen, um in ihre veränderte Stellungen zu kommen. So bleibt z. B. bey dieser Art der Schwenkung, der Ort der Artilleristen über 387, und das Geschütz kömmt in 365, aber nicht wie bey der kleinen Schwenkung über 366, sondern über 410, 409, 408, 386 und 364. Dieser Art der Schwenkung bedienet man sich, wenn sich auf 366 ein Hinderniß befinden sollte, weshalb man die kleine Schwenkung nicht vorneh-

nehmen könnte, wovon wir unten ein mehreres reden werden. Es sind auch bey dieser, so wie bey der kleinen Schwenkung, vier veränderte Stellungen möglich. Es ist aber genug, die erste zur Erläuterung angeführt zu haben.

§. 63.

Bey der Schwenkung der zusammengesetzten Artillerie, (§. 55.) ist nichts besonders zu bemerken. Es bleibt ein in dem Winkel des Rektangels befindlicher Teil desselben, wie bey der Schwenkung der einfachen Artillerie, über ihr Quadrat stehen, und man kann mit derselben alle drey im §. 62. erwähnte Arten der Schwenkung vornehmen.

§. 64.

Die Schwenkung der Artillerie der einfachen oder der zusammengesetzten, sie sey von welcher Art sie wolle, gilt einen Zug.

§. 65.

Unter den zu Kanonen dienenden Maschinen habe ich eine kleine Verschiedenheit einführen müssen. Sie liegt darinn, ob der Würfel nach bg (Siehe Fig. 6.) oder nach fg (S. F. 7.) oder nach ab (S. F. 8. der ersten Tafel) abgeböscht ist. Ihre Würkung ist einerley. Es läßt sich aber nicht mit jeder eine vorgelegte bestimmte Aufgabe auflösen. Verlangte man z. B. die Felder 390 und 391 in der zweyten Tafel, mit Artillerie zu besetzen, so daß die Felder

392, 393 und 394 von derselben bestrichen würden, so läßt sich diese Aufgabe nur durchs Geschütz der 6ten Fig. auflößen. Von diesen 3 Verschiedenheiten des Geschützes finden sich über 18 und 19, 20 und 21, 39 und 40 in der zweyten Tafel die Zeichen zur Erläuterung dieser Beschreibung. Man muß sich diese Verschiedenheiten wohl bekannt machen, weil man sonst beym Aufsetzen des Spiels, in Stellung des Geschützes, einigen Schwierigkeiten ausgesetzt ist.

Vom Wurfgeschütz.

§. 66.

Eine andere Art des Geschützes ist das Wurfgeschütz (Mortiers oder Haubitzen). Die Maschine, deren ich mich dazu bediene, geht von der Maschine, durch welche Kanonen abgebildet werden, nur in folgenden ab:

1) In Ansehung des Aeusseren hat diese statt der drey Nadeln, womit die Maschine zu den Kanonen versehen ist, einen krummgebogenen Drath ik, an dessen Ende ein rothes Kügelchen m befestigt ist; das übrige ist eben so, wie bey der andern Maschine. Da ich nicht nöthig gehabt, hier, wie bey den Kanonen, eine Verschiedenheit einzuführen; so giebt die 9te Figur der ersten Tafel von dem Wurfgeschütz die nöthige Abbildung.

2) In

2) In Ansehung der Würkungsfläche ist sie von der andern Maschine auch nicht verschieden. Der Ort, wohin sich die Böschung des Würfels neiget, und der durch den gebogenen Drath noch sinnlicher gemacht wird, bestimmt die Lage dieser Würkungsfläche. Da aber die Würkung des Wurfs mehr einen Punkt, als eine Linie trift, so würkt das Wurfgeschütz nicht auf alle drey Quadrate der Würkungsfläche zu gleicher Zeit, sondern nur auf eins derselben, nach dem Willkühr des Besitzers desselben. Die auf einem Quadrate dieser Würkungsfläche befindliche feindliche Figur, oder das, was sonst durch diesen Wurf ruinirt wird, nimmt man weg, ohne daß diese Maschine oder die darauf befindliche Artilleristen bewegt werden. (§. 4. No. 4.)

3) Man bedienet sich des Wurfgeschützes, um geschlagene Brücken und Gebäude in Brand zu stecken. Doch davon unten ein mehreres.

4) Eine vom Feinde aufgeworfene Brustwehr verhindert die Würkung unsers Wurfgeschützes nicht.

5) Das über 16 und 17 in der zweyten Tafel befindliche Zeichen, ist das Zeichen des Wurfgeschützes. Ueber 16 befindet sich der Ort der Artilleristen, und über 17 das eigentliche Wurfgeschütz, dessen Würkungsfläche bey dieser Stellung auf 18, 19 und 20 ist.

§. 67.

Wenn der Ort der Artilleristen des einen Geschützes, durch einen Teil der Maschine eines andern besetzt ist, und der Ort der Artilleristen des letztern Geschützes ist mit einem Artilleristen versehen; so sind beyde Maschinen würksam. Diese Verbindung des Geschützes will ich **verbundenes Geschütz** nennen. Macht es in der Verbindung ein rechtwinklichtes Viereck, so können auch beyde Maschinen in einem Zuge bewegt werden. So steht z. B. in der zweyten Tafel

1) über 331 und 353 ein Geschütz, über 353 und 354 ein anderes dergestalt, daß die beyden Oerter der Artilleristen auf 353 über einander liegen. Beyde werden daher durch die über 353 befindliche Artilleristen würksam. Dies verbundene Geschütz bestreicht daher die Felder 309, 287 und 265, ferner 332, 310 und 288. Aber in einem Zuge läßt sich beydes zugleich nicht bewegen, weil die Verbindung beyder Maschinen kein rechtwinklichtes Viereck macht. Doch hängt es von uns ab, ob wir das über 331 und 353, oder das über 353 und 354 befindliche Geschütz mit dem darauf befindlichen Springer bewegen, und das andere stehen lassen wollen.

2) Ueber 397 und 398 steht eine Maschine zur Artillerie über 398 und 420 eine andere, aber so, daß das eigentliche Geschütz der letztern über den Ort der

der Artilleristen der ersteren liegt. Beyde werden daher durch die über 420 befindliche Artilleristen würksam. Dies verbundene Geschütz bestreicht die Felder 375. 353 und 331, ferner 399, 400 und 401. Aber in einem Zuge läßt sich beydes aus der beym vorigen Fall angeführten Ursache nicht bewegen. Bey diesem Fall bleibt uns auch nicht die Wahl, welche von beyden Maschinen wir bewegen wollen. Wir können nur die über 398 und 420 befindliche Maschine in Bewegung setzen, weil der Ort der Artilleristen von der andern Maschine nicht mit Artilleristen besetzt ist, und ohne diesen Umstand das Geschütz unbeweglich ist. (§. 46.)

3) Ueber 356 und 378 steht eine Maschine zur Artillerie, über 378 und 400 eine andere, so daß der Ort der Artilleristen der ersten Maschine durch das eigentliche Geschütz der andern besetzt ist. Diese verbundene Maschinen würken auf die Würkungsfläche 334, 312 und 290 als doppelt Geschütz, und würden einfaches vertreiben. Sie machen auch ein rechtwinklichtes Viereck; beyde können daher in einem Zuge zu gleicher Zeit bewegt werden. Aber das über 356 und 378 befindliche Geschütz läßt sich, aus der beym vorigen Fall angeführten Ursache, unter diesen Umständen allein nicht bewegen, wohl aber das, was sich über 378 und 400 befindet, weil der Ort der Artilleristen dieses Geschützes durch eine Figur besetzt ist.

4) Auch

4) Auch über 463 und 464, über 464 und 465 stehen solche verbundene Maschinen, die in einem Zuge zu gleicher Zeit zu bewegen sind, in dieser Stellung aber nicht als doppelt Geschütz würken können. Auch können wir von diesen beyden Maschinen eine bewegen, welche wir wollen, weil der Ort der Artilleristen beyder Maschinen durch den über 464 befindlichen Läufer besetzt ist.

§. 68.

Es ist auch erlaubt, mehrere Maschinen zur Artillerie, als zwey mit einander zu verbinden. Eine solche Verbindung findet sich z. B. in der zweyten Tafel, über 424 und 425, 446 und 447. Stehen diese in einem rechtwinklichten Viereck, wie es hier der Fall ist, so lassen sich diese verbundene Maschinen in einem Zuge von einem Ort zum andern bewegen. Hierbey ist weiter nichts besonders zu bemerken.

§. 68. a.

Was in die Würkungsfläche des verbundenen Geschützes kömmt, kann in einem Zuge zu gleicher Zeit niedergeschossen werden. Befände sich z. B. auf 287 und 288 der zweyten Tafel etwas feindliches, so könnte dies, durch das über 331 und 354 befindliche verbundene Geschütz, in einem Zuge vernichtet werden.

§. 69.

Bey der Verbindung der über 463 und 464, 464 und 465 befindlichen Maschine zur Artillerie, ist der

der eine Stift dieser Maschine der Verbindung hinderlich. Da er aber beweglich ist, so kann man ihn so lange niederlegen. (§. 43.)

§. 70.

Wenn wir den Ort der Artilleristen des feindlichen Geschützes besetzen, so ist dies Geschütz unser. Dies kann geschehen:

1) Wenn wir diesen Ort leer finden. In diesem Fall besetzen wir diesen Ort entweder mit einer unserer Figuren, oder mit unserm Geschütz.
2) Wenn wir die auf dem Ort der Artilleristen befindliche Artilleristen durch eine unsrer Figuren schlagen, ohne von einer andern feindlichen wiederum geschlagen zu werden, kurz, wenn wir diesen Ort behaupten.

§. 71.

Wenn wir machen, daß der Feind den Ort der Artilleristen einer seiner Maschine zur Artillerie verlassen muß, so ist diese Maschine so lange unbeweglich und unwürksam. (§. 46.)

§. 72.

Die Furcht, daß eine Maschine zur Artillerie dem Feinde in die Hände kommen könne, kann uns bewegen, sie zu ruiniren. Dies kann geschehen:

1) Wenn wir ein solches Geschütz durch unser Geschütz niederschiessen. Dies Mittel, ein Geschütz zu ruiniren, bedarf keiner Erläuterung.

2) Wenn

2) Wenn der Ort der Artilleristen der zu ruinirenden Artillerie von uns besetzt ist, so können wir die darunter befindliche Maschine zur Artillerie aus dem Spiele wegnehmen. Wollen wir z. B. unsere in der zweyten Tafel über 439 und 440 befindliche Artillerie durch dies Mittel ruiniren, so nehmen wir die Maschine weg, und lassen den über 439 befindlichen Artilleristen entweder auf diesem Plaß des Plans stehen, oder ihn auf 481 u. s. f. gehen.

§. 72. a.

1) Durch das unter No. 2. im vorigen §. angegebene Mittel können wir auch verbundenes Geschütz entweder ganz, oder zum Teil ruiniren. Wie viel wir davon ruiniren wollen, hängt von uns ab.

2) Da der Ort der Artilleristen von der über 456 und 457 in der zweyten Tafel befindlichen Artillerie nicht besetzt ist; so läßt sich diese Artillerie durch das unter No. 2. des vorhergehenden §. angegebene Mittel nicht ruiniren.

§. 73.

Das Ruiniren des Geschützes gilt einen Zug, es geschehe durch den ersten oder durch den andern Weg (§. 72.); man ziehe in dem unter No. 2. §. 72. angegebenen Fall den über 439 befindlichen Artilleristen von diesem Platze beym Ruiniren zu gleicher Zeit weg, oder lasse ihn darauf stehen.

Von

Von der Würkung des Wurfgeschützes auf Gebäude.

§. 74.

Kommt ein Gebäude (§. 29.) in die Würkungsfläche unsers Wurfgeschützes, so kann solches von uns in Brand gesteckt werden, es mögen auf dem Ort, das ein Gebäude vorstellt, Figuren, Geschütz oder andere Geräthschaften befindlich seyn oder nicht. Dieses in Brand stecken gilt einen Zug, und wird folgendergestalt angezeiget.

1) Belegt man das anzusteckende Gebäude mit einem Zeichen von rothgefärbter Pappe, welches so groß als ein Quadrat des Terrains ist.

2) Zieht der Feind seine Figur, Geschütz oder andere Geräthschaften aus einem in Brand gesteckten Gebäude nicht sogleich, nachdem solches angesteckt ist, zurück, sondern verrichtet erst einen andern Zug, so ist die in diesem brennendem Gebäude befindliche Figur rc. verloren. Wir nehmen solche, sobald der Zug an uns ist, weg, und verrichten doch dabey noch unsern Zug. Die Ursache davon wird man ohne weitere Erinnerung einsehen. Liegen

3) noch an dem im Brand gesteckten Gebäude unmittelbar andere Gebäude; so werden diese durch jenes angesteckt. Man belegt, um dies anzuzeigen, die anliegenden Gebäude, wenn der Zug wiederum an uns ist, mit dem schon vorher angezeigten rothen

Zeichen. Aber auch das gilt für keinen Zug, sondern wir können unsern Zug noch besonders thun, weil sich das Feuer nunmehr, ohne daß wir dazu etwas beytragen, von selber ausbreiten kann. Es können aber durch dies Mittel, bey jedem Zug nicht mehr als zwey Gebäude in Brand kommen.

4) Niedergebrandte Gebäude machen den Ort, worauf sie gestanden, 6 Züge über impraktikabel, so als wenn der Ort vom Anfange des Spiels grün illuminirt gewesen. Nach 6 Zügen nimmt man die rothen Zeichen weg, und verwechselt solche mit schwarzen, oder weisen. Dadurch wird aus dem Orte, worauf vorher Gebäude gestanden, ebenes mit den Hauptfarben des Plans illuminirtes Terrain.

§. 75.

Ich will den vorhergehenden §. mit Beyspielen erläutern.

Des Spielers A. Wurfgeschütz stehe in der zweyten Tafel auf 94 und 116 dergestalt, daß die Quadrate 138, 160 und 182 die Würkungsfläche desselben wären. Ist der Zug an den Spieler A., so kann er das über 182 liegende Gebäude anstecken. Zu dem Ende legt er auf 182 ein rothes Zeichen. Dies gilt einen Zug. Daher zieht nunmehr der Spieler B. und darauf wiederum der Spieler A. einen beliebigen Zug, und belegt zugleich die Oerter 181

und

und 183, auf welchen Gebäude befindlich sind, mit rothen Zeichen, weil diese von den auf 182 in Brand gerathenen Gebäude angesteckt werden. Nunmehr zieht wiederum der Spieler B. Ihm folgt der Spieler A., der aber auch zu gleicher Zeit die Oerter 180 und 205 mit rothen Zeichen belegt u.s.f. Durch diesen Brand sind daher 180, 181, 182, 183 und 205, auf eine Zeit von 6 Zügen impraktikabel geworden.

§. 76.

Es hängt in diesem Fall von dem Spieler A. der die Gebäude in Brand steckte, ab, ob alle diese Gebäude abbrennen sollen oder nicht, wenn der Spieler B. dem Feuer nicht die Hindernisse setzt, die ich im §. 77. angeben werde. Es ist freylich hierinn etwas wider die Natur der Sache. Denn sehr selten hängt es von dem, der einen Ort in Brand steckt, ab, wie weit das Feuer um sich greifen soll, aber auch eben so wenig von den Einwohnern. Vielmehr bestimmen gewisse Nebenumstände den Erfolg. Es ist unmöglich, diese alle anzugeben, noch weniger aber ist es möglich, in dem taktischen Spiele darauf Rücksicht zu nehmen. Daher muß man die Größe des Erfolgs von einem der Spieler abhängen lassen. Ich finde es billig, daß der Angreifende diesen Vorteil habe. Der Gegner muß und kann die Möglichkeit des Erfolgs voraus sehen und sich dafür hüten.

§. 77.

Wenn der Spieler B. das, dem brennenden Orte anliegende, mit Gebäuden versehene Quadrat mit einem Zeichen belegt, das mit einer der Hauptfarben des Plans illuminirt ist; so sind dadurch der Ausbreitung des Feuers auf dieser Seite Grenzen gesetzt. Es muß aber

1) eine der Figuren des Spielers B. auf das Quadrat treffen, das mit diesem Zeichen belegt werden soll.

2) Diese Figur muß von dem Quadrate, worauf dies Zeichen gelegt werden soll, nicht über drey Felder entfernt seyn. Soll z. B. das, durch die Würkung des über 94 und 116 stehenden Geschützes, in Brand gerathene Gebäude, 182, nicht die nach der Seite 181 und 180 zu liegende Gebäude anstecken; so hat der über 202 befindliche springende Läufer, oder der Springer über 224, oder auch der Turm, über 247, das Recht, das Quadrat 181 mit einem mit der Hauptfarbe des Plans illuminirten Zeichen zu belegen. Dies verhindert dann, daß 180 nicht mit angesteckt werde. Man muß sich hiebey die Vorstellung machen, daß die über 181 befindliche Gebäude abgebrochen werden.

§. 78.

Wenn das Quadrat 181 von eben so vielen Figuren des Spielers A., die nicht über drey Felder von demselben entfernt sind, als von den Figuren des

Spie-

Spielers B. angegriffen ist, so findet das im §. 77. angegebene Belegen dieses Quadrats, um dadurch die Ausbreitung des Feuers zu verhindern, nicht Statt. Die Ursache ist klar, denn eine Kraft kann die Würkung einer andern verhindern, der sie gleich ist. Die Figuren werden aber, in diesem Fall, nicht nach der Anzahl, sondern nach ihrer innern Größe gerechnet, die durch No. II. des §. 42. a. bestimmt wird.

§. 79.

Der Spieler B. kann keine Gebäude abbrechen, die in der Würkungsfläche des Geschützes des Spielers A. befindlich sind.

§. 80.

Das Belegen eines Quadrats mit einem Zeichen §. 77. um die Ausbreitung des Feuers zu verhindern, gilt einen Zug.

§. 81.

Das Anstecken eines Orts ist ein Mittel, den Feind aus demselben zu vertreiben. (§. 74. No. 2.)

Von der Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Corps nachzuahmen.

§. 83.

Das Kriegsspiel muß sich vom Schachspiel darinn unterscheiden, daß sich in jenem auch größere Teile des Ganzen zu gleicher Zeit bewegen können, als im

 Schach-

Schachspiel (§. 19.). Um dies möglich zu machen, befinden sich bey diesem Spiele, eine Anzahl dünner rechtwinklichter Brettchen, so breit, und doppelt so lang, als die Seite eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiele gehörige Plan (Taf. III.) eingeteilet worden, kurz, eben solche Brettchen, dergleichen wir uns beym Geschütz bedienen, und welche im §. 43. beschrieben worden. Die Oberfläche desselben, (Fig. 9. der ersten Tafel) wird durch die gerade Linie af der Breite nach in zwey gleiche Teile senkrecht geteilt, und mit schwarzen Punkten betüpfelt. In den Punkt f stecke man einen Stift von feinen Drath, etwa drey Zoll lang, und versehe ihn oben mit einem Püschel h, dessen Farbe es entscheiden muß, wem von beyden Spielern dieses Brettchen zugehöre. Dieser Stift dient teils zur Bequemlichkeit beym Fortrücken dieses Brettchens, teils auch dazu, um dem Gegner die Anwesenheit desselben, worauf er allerdings seine Aufmerksamkeit zu richten hat, sinnlicher zu machen.

§. 84.

Diese Brettchens dienen dazu, um durch Bewegung derselben, alle diejenige Figuren zu gleicher Zeit zu bewegen, die darauf befindlich sind. Ich will sie daher Transporteurs nennen.

§. 85.

Das Zeichen eines solchen Transporteurs zur Erläuterung dieser Beschreibung ist eine gerade Linie, welche

welche die Mitte zweyer neben einander liegender Quadrate, die ein Rektangel bilden, verbindet. In der zweyten Tafel befinden sich folgende Zeichen:

1 über 1 und 23 } leer.
2 — 2 — 3 }
3 — 4 — 5 mit zweyen Bauren besetzt, von welchen einer Fronte gegen CD., der andere gegen BD. macht. (§. 37.)
4 — 24 — 25 mit zweyen Bauren, welche beyde Fronte gegen AB. machen.
5 — 26 — 27 mit einer springenden Königinn und einem Elephanten,
6 — 6 — 7 mit einer Königinn und einem springenden Läufer,
7 — 28 — 29 mit einem Turm und Springer,
8 — 8 — 9 mit einem Läufer besetzt. Die andere Fläche ist leer.

§. 86.

Der Transporteur ist unbeweglich, wenn auf demselben keine Figur befindlich ist. Hingegen ist er beweglich, wenn beyde Teile, oder auch nur ein Teil seiner Oberfläche (§. 6.) besetzt seyn sollte. So sind z. B. die über 1 und 23, über 2 und 3 befindliche leere Transporteurs unbeweglich, die übrigen aber im vorhergehenden §. unter No. 3 bis 8 angeführte Transporteurs, beweglich.

§. 87.

Die Bewegung des Transporteurs, ist wie die Bewegung der Maschine zur Artillerie vorwärts, rückwärts, und zur Seite. Die Größe dieser Bewegung hängt von der Natur der darauf befindlichen Figuren ab. Denn wenn ein Transporteur nur mit Cavallerie (§. 42. a. No. 1.) besetzt ist, so kann man solchen bis aufs 9te Feld, in den übrigen Fällen aber nur bis aufs 7te Feld bewegen. Das Feld, worauf der Transporteur vor dieser Bewegung steht, zählt man mit. So kann z. B. der über 339 und 340 befindliche, und mit Infanterie und Cavallerie besetzter Transporteur in einem Zuge folgende Stellungen nehmen:

I. Vorwärts.

1	über	317	und	318
2	—	295	—	296
3	—	273	—	274
4	—	251	—	252
5	—	229	—	230
6	—	207	—	208

II. Rückwärts.

1	über	361	und	362
2	—	383	—	384
3	—	405	—	406
4	—	427	—	428
5	—	449	—	450
6	—	471	—	472

III. Rechts zur Seite.

1 über 340 und 341
2 — 341 — 342
3 — 342 — 343
4 — 343 — 344
5 — 344 — 345
6 — 345 — 346

IV. Links zur Seite.

1 über 339 und 338
2 — 338 — 337
3 — 337 — 336
4 — 336 — 335
5 — 335 — 334
6 — 334 — 333

Wär aber dieser Transporteur nur mit Cavallerie besetzt, so könnte er nicht allein die vorgedachte Stellungen, sondern noch über dies folgende nehmen:

I. Vorwärts.

1 über 185 und 186
2 — 163 — 164

II. Rückwärts.

1 über 493 und 494
2 — 515 — 516

III. Rechts zur Seite.

1 über 346 und 347
2 — 347 — 348

IV. Links zur Seite.

1 über 333 und 332

2 — 332 — 331

Wenn diese Felder nicht bereits besetzt sind.

§. 88.

Wohin keine Truppen kommen können, dahin kann man auch den Transporteur nicht setzen, folglich nicht auf roth, blau und grün illuminirte Felder. (§. 24. 25. und 28.)

§. 89.

Auf den ganz oder nur zum Teil leeren Transporteur, kann man dasjenige setzen, was man auf praktikables Terrain setzen kann, folglich Geschütz, andere Transporteurs u. s. f. Ueberhaupt kann man auf demselben alles verrichten, was auf praktikablen Terrain zu verrichten erlaubt ist.

§. 90.

Was ganz auf dem Transporteur befindlich ist, kann mit demselben zugleich bewegt werden. Was aber nur zum Teil auf dem Transporteur steht, läßt sich mit demselben nur bewegen, in soferne solches mit demselben eine vierseitige rechtwinklichte Figur bildet. So kann man z. B. den über 502 und 503 befindlichen Transporteur, und das über 503 und 504 stehende Geschütz in einem Zuge zu gleicher Zeit bewegen, weil die Verbindung beyder Maschinen ein Rektangel macht. Hingegen kann man den über 524 und 525 stehenden Transporteur, der mit dem über 525 und

547 befindlichen Geschütz in Verbindung ist, mit diesem Geschütz nicht zu gleicher Zeit in Bewegung setzen.

§. 91.

Ein mit Geschütz besetzter Transporteur, kann unter demselben weggenommen werden, und das Geschütz auf der Stelle lassen. So kann z. B. der Transporteur über 524 und 525 mit seinem über 524 stehenden Läufer, unter dem Geschütz weggehen, und dies, über 525 und 547 stehen lassen.

§. 92.

Wenn ein Teil einer Maschine z. B. des Geschützes, eines Transporteurs, u. s. f. mit einer Figur besetzt ist, und sie sich zu gleicher Zeit über einem Transporteur befindet, so kann man auch diese mit dem Transporteur unter der Maschine weg bewegen. So steht z. B. der auf 525 befindliche Springer eigentlich über dem Ort der Artilleristen des über 525 und 547 befindlichen Geschützes; dem ohnerachtet könnte man den Transporteur mit dem über 524 befindlichen Läufer, und mit dem über 525 stehenden Springer weg bewegen, und das Geschütz in seiner Stellung lassen, weil in diesem Fall der Springer eben so wohl auf dem Transporteur, als auf dem Ort der Artilleristen steht.

§. 93.

Wenn beyde Flächen des Transporteurs mit Figuren besetzt sind, so kann man eine derselben auf ihrem Platze nicht stehen lassen, und die andern mit dem Transporteur fortbewegen. So kann z. B. der über

340 stehende Läufer mit dem Transporteur nicht fortbewegt werden, und der über 339 stehende Springer seinen Platz behalten. Diese Einschränkung dient zur Simplifikation des Spiels, die man immer vor Augen haben muß, wenn demselben dadurch kein wesentlicher Nachteil zugezogen wird.

§. 94.

Eine auf dem Transporteur befindliche Figur kann sich von demselben auch einzeln herunter bewegen, wenn es nur so geschieht, wie es die Natur ihrer Bewegung mit sich bringt. So kann z. B. der über 340 befindliche Läufer seinen Transporteur verlassen, und sich auf 363 und 386 oder 361, 382 u. s. f. bewegen. Eben dies würde der auf 339 befindliche Springer thun, und seinen Platz auf 363, 384, 382, 359 u. s. f. nehmen können.

§. 95.

Mit dem Transporteur kann man, unter der im §. 86. festgesetzten Bedingung, solche Schwenkungen machen, wie im §. 62. von der Artillerie gezeigt worden. Der über 339 und 340 mit einem Springer und Läufer besetzte Transporteur, kann daher folgende Stellungen durch Schwenkungen nehmen:

I. Durch eine kleine Schwenkung.

a) Der Springer bleibt über 339 und der Läufer kömmt

1 aus 340 über 318 in 317
2 — — — 362 — 361

b) Der

b) Der Läufer bleibt über 340 und der Springer kömmt

1 aus 339 über 317 in 318
2 — — — 361 — 362

II. Durch eine größere Schwenkung.

a) Der Springer bleibt über 339 und der Läufer kömmt

1 aus 340 über 318, 317, 316 in 338
2 — — — 362, 361, 360 in 338

b) Der Läufer bleibt über 340 und der Springer kömmt

1 aus 339 über 317, 318, 319 in 341
2 — — — 361, 362, 363 in 341

III. Durch die größte Schwenkung.

a) Der Springer bleibt über 339 und der Läufer kömmt

1 aus 340 über 318, 317, 316, 338, 360 in 361
2 — — — 362, 361, 360, 338, 316 in 317

b) Der Läufer bleibt über 340 und der Springer kömmt

1 aus 339 über 317, 318, 319, 341, 363 in 362
2 — — — 361, 362, 363, 341, 319 in 318

§. 96.

Zwey oder mehrere Transporteurs können, wie die zusammengesetzte Artillerie §. 63. zu gleicher Zeit gerückt oder geschwenkt werden, wann sie so stehen, daß ihre Oberflächen zusammen genommen eine vierseitige rechtwinklichte Figur machen. Der ganze Unterschied in der Bewegung zusammengesetzter Transporteurs von zusammengesetzter Artillerie besteht darinn, daß sich die Transporteurs weiter, als das Geschütz und nach Beschaffenheit der im §. 87. angeführten Umstände, bald bis aufs 7te, bald bis aufs 9te Feld bewegen können. Man darf daher nur dasjenige, was im §. 53. und §. 63. von der Bewegung der zusammengesetzten Artillerie gesagt worden, auf zusammengesetzte Transporteurs dieser Ausnahme gemäß anwenden.

§. 97.

Einen oder mehrere Transporteurs kann man mit einer oder mehrern Maschinen zur Artillerie in einem Zuge fortrücken oder schwenken, wenn sie so zusammen stehen, daß sie eine vierseitige rechtwinklichte Figur bilden. Da aber die Geschwindigkeit der Truppen, wenn sie Geschütz bey sich haben, vermindert wird; so bewegt sich ein auf Transporteurs befindliches Corps, im Fall es Geschütz mit sich führt, nur bis aufs 5te Feld, wie im §. 45. vom Geschütz gezeigt worden.

§. 97. a.

Das auf 585, 586, 607, 608, 629, 630, 651 und 652 in der zweyten Tafel stehende Corps, kann daher in einem Zuge nur folgende Stellungen nehmen:

I. Vorwärts.

1 das ganze Corps rückt bis auf 563 und 564 vor
2 — — — — — 541 — 542 —
3 — — — — — 519 — 520 —
4 — — — — — 497 — 498 —

II. Rechts zur Seite.

1 es rückt bis auf 587, 609, 631 und 653
2 — — — 588, 610, 632 — 654
3 — — — 589, 611, 633 — 655
4 — — — 590, 612, 634 — 656

III. Links zur Seite.

1 es rückt bis auf 584, 606, 628 und 650
2 — — — 583, 605, 627 — 649
3 — — — 582, 604, 626 — 648
4 — — — 581, 603, 625 — 647

IV. Rückwärts.

1 das ganze Corps rückt bis auf 673 und 674 zurück
2 — — — — 695 — 696 —

und so ferner in die dritte und vierte Stellung.

§. 98.

Man ist nicht gezwungen, ein aus verschiedenen Teilen bestehendes Rektangel in einem Zuge ganz zu bewegen; es ist genug, wenn der bewegte Teil ein Rektangel ist. So hat man z. B. nicht nöthig, das

über

über 585, 586, 607, 608, 629, 630, 651 und 652 befindliche Rektangel in einem Zuge ganz zu bewegen. Folgende Teile desselben kann man in einem Zuge bewegen:

1) Was auf 585 und 586 steht, vorwärts und zur Seite.
2) Was auf 585, 586, 607 und 608 befindlich ist, vorwärts und zur Seite.
3) Was sich auf 585, 586, 607, 608, 629 und 630 befindet, vorwärts und zur Seite.
4) Was auf 651 und 652 steht, rückwärts und zur Seite.
5) Was auf 651, 652, 629 und 630 befindlich ist, rückwärts und zur Seite.
6) Was sich auf 651, 652, 629, 630, 607 und 608 befindet, rückwärts und zur Seite.
7) Was auf 607, 608, 629 und 630 steht, zur Seite.

§. 99.

Wenn der eine Spieler den einen Teil des Transporteurs, und der andere den andern Teil desselben besetzt hält; so ist der Transporteur in diesem Zustande unbeweglich. Gehörte z. B. der auf 339 auf dem Transporteur befindliche Springer dem einen Spieler, der Läufer auf 340 aber dem andern, so ist der über 339 und 340 stehende Transporteur weder von dem einen noch von dem andern Spieler in diesem Zustande zu bewegen.

§. 100.

§. 100.

Jede Bewegung mit den Transporteurs, es sey mit einem, oder mit mehrern zu gleicher Zeit allein, (§. 96.) oder in Verbindung mit Artillerie u. s. f. (§. 97.) gilt einen Zug.

§. 101.

Wer einen Transporteur verläßt, seinen eignen oder einen feindlichen, der kann ihn aus dem Spiel nehmen, wenn ihn der Feind nicht auch zu gleicher Zeit besetzt hält. Den Transporteur verlassen und ihn aus dem Spiel nehmen, geschieht in einem Zuge. Da jeder Spieler Transporteurs genug, und wenn das Spiel einige Zeit gedauret, so gar überflüßig hat; so ist es ohne allen Nutzen, auf die Wegnahme eines Transporteurs ein Dessein zu machen. Es giebt in diesem Spiele allezeit so wichtige Gegenstände, daß man es ungestraft nicht wagen darf, sich mit Kleinigkeiten dieser Art zu beschäftigen.

§. 102.

Eine auf dem Transporteur stehende Figur kann in einem Zuge dahin kommen, wohin sie durch ihren natürlichen Gang in vielen Zügen, und vielleicht ihrer Natur nach, gar nicht gekommen wär. Dies ist eine Abweichung von der Natur, die aber in die Vollkommenheit des Spiels nicht den geringsten nachteiligen Einfluß hat, sondern vielmehr etwas dazu beyträgt, den Vorteil sinnlich zu machen, den man davon hat, seine Truppen so viel möglich in Corps zusammen zu halten.

§. 102. a.

Es würkt keinen Unterschied, ob wir unsere Figuren durch eigne oder durch feindliche Transporteurs bewegen.

§. 102. b.

Durch Hülfe eines Transporteurs kann man verbundenes Geschütz, das sich in einem Zuge deshalb nicht bewegen läßt, weil es kein Rektangel bildet, in ein Rektangel verwandeln.

Stünde z. B. in der zweyten Tafel auf 331 und 332 ein Transporteur; so macht das auf 331, 353 und 354 befindliche Geschütz in Verbindung mit diesem Transporteur ein Rektangel, und kann mit diesem Transporteur zugleich bewegt werden, wenn der auf 332 befindliche Teil des Transporteurs mit einer Figur besetzt ist. Eben so wird aus dem über 397, 398 und 340 stehenden verbundenen Geschütz, wenn auf 419 und 420 ein Transporteur steht, ein Rektangel. In diesem Fall ist es auch zur Bewegung dieses Rektangels unnöthig, daß der über 419 befindliche Teil des Transporteurs mit einer Figur besetzt werde, weil der über 420 befindliche Springer zugleich mit auf dem einen Teil des Transporteurs steht, und ihn dadurch beweglich macht.

Vom Verschanzen.

§. 103.

Die Hauptabsicht beym Verschanzen ist, durch leblose Gegenstände teils das Vordringen des Feindes zu verhindern, wenigstens es schwerer zu machen; teils die schädliche Würkung des feindlichen Geschützes zu vermindern. Ich nehme also **Verschanzen** hier in einer so ausgebreiteten Bedeutung, daß man darunter eine Brustwehr erbauen, einen Verhack machen, u. s. f. verstehen könne. Freylich kann man sich von allen diesen Mitteln nicht einerley Würkung versprechen. Beym ersten Anblick scheint es daher, daß es nothwendig sey, im taktischen Spiele verschiedene Zeichen einzuführen, um alle diese verschiedene Mittel sinnlich zu machen. Man wird mir aber die Richtigkeit folgender Betrachtung ohne Widerspruch zugestehen:

1) Ist eine durch leblose Gegenstände getroffene Vorkehrung ein Mittel, das Vordringen des Feindes, und die größere Würkung seines Geschützes auf unsere Truppen in einem vorkommenden Fall, wenigstens auf eine gewisse Zeit, zu verhindern; so entspricht sie ihrer Absicht, und dafür darf im taktischen Spiele nur ein Zeichen eingeführt werden, man erreiche seine Absicht durch einen Verhau, durch eine ordentlich verfertigte Brustwehr u. s. f.

 2) Ist

2) Ist aber eine solche Vorkehrung kein solches Mittel; so ist sie unnütz, und eben so gut, als ob sie nicht geschehen sey. Ein Zeichen aber für das Daseyn einer Sache, die in Ansehung der verlangten Würkung nicht da ist, ist gänzlich überflüßig.

Im Kriegsspiel ist daher ein Zeichen hinreichend, alles dasjenige zu bezeichnen, was durchs Verschanzen, im allgemeinsten Sinn, verstanden wird.

§. 104.

Das Zeichen, wodurch das Verschanzen im Kriegsspiel angezeigt wird, ist ein Stückchen Pappe, von der Größe eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiel gehörige Plan (Tab. 3.) eingeteilt worden. Diese Zeichen sind grün illuminirt und zum Gebrauch des einen Spielers mit einem gelben, und für den andern Spieler mit einem rothen Kreuz bemerkt. In der zweyten Tafel findet man die Felder 552, 555 und 614 so illuminirt, als ob sie mit diesen Zeichen belegt worden. Da die gewöhnlichste Materie, wovon man Brustwehren verfertiget, Erde ist, und man solche fast überall haben kann; so werden diese Zeichen von den Truppen des Kriegsspiels nicht mitgeführt, sondern es hat jeder Spieler einen Vorrath derselben in Bereitschaft, um davon zu nehmen, wenn er derselben bedarf.

§. 105.

Ein Quadrat des Plans mit dem im vorhergehenden §. gedachten Zeichen belegen, heißt im Kriegsspiel

spiel sich verschanzen, und das Zeichen eine Brustwehr.

§. 106.

Eine Brustwehr verfertigen gilt für einen Zug. Man legt zu diesem Ende auf den Ort, den man verschanzen will, drey von den dazu dienenden Zeichen über einander. Es ist aber erlaubt, diese drey Zeichen, so oft der Zug an uns ist, mit einem Zeichen zu vermehren. Dadurch wird die Brustwehr stärker. Jede Verstärkung der Brustwehr gilt einen Zug. Folglich kann man eine Brustwehr nicht in einem Züge verstärken, und auch in eben dem Zuge noch andere Bewegungen vornehmen. Wollte man daher einen zu verschanzenden Ort z. B. mit 6 Zeichen belegen; so könnte dies nur in 4 Zügen geschehen.

§. 106. a.

Das Zeichen einer Brustwehr zur Erläuterung dieser Beschreibung ist ein Kreuz, das zur Bezeichnung einer stärkern oder schwächern Verschanzung mit mehrern oder wenigern Punkten bemerkt ist, deren Anzahl anzeigt, wie viele dieser Zeichen über einander liegen. Dergleichen Zeichen befinden sich über 15, 36, 37, 38 und 14 in der zweyten Tafel, und bemerken Oerter, die mit einem, zweyen, vieren, fünfen und sechsen zur Verschanzung dienenden Zeichen belegt sind.

§. 107.

Niemand kann von einem Terrain, das er nicht in seiner Gewalt hat, willkührlichen Gebrauch machen. Ein Ort, auf dem eine Brustwehr aufgeworfen werden soll, muß daher durch eine Figur desjenigen, der sich dadurch verschanzen will, zwar nicht würklich besetzt werden, aber doch besetzt werden können. Diese Figur will ich die **sich verschanzende Figur** nennen.

§. 108.

Wider die Natur würde es seyn, zu erlauben, daß eine Figur einen Ort ohne Rücksicht auf die Entfernung von demselben verschanzen könnte. Ich schränke diese Entfernung bis auf die Weite eines Kanonen Schusses ein. Zwischen dem Ort, der verschanzt werden soll und demjenigen, wo die sich verschanzende Figur steht, dürfen daher nur höchstens zwey Felder befindlich seyn.

So könnte z. B. die in der zweyten Tafel über 614 befindliche Brustwehr, von dem Springer über 657, vom Läufer über 677 oder vom Turm über 680 aufgeworfen werden seyn, weil zwischen 614 und 680 und zwischen 614 und 677 nur zwey Felder befindlich sind. Wären aber diese Figuren weiter entfernt gewesen, so hätten sie 614 nicht verschanzen können.

§. 109.

Die Befugniß, einen Ort zu verschanzen, hat jede Figur, wenn sie nicht durch Umstände daran verhindert wird. Es ist auch bey keiner derselben etwas besonders

sonders zu bemerken, außer bey dem Bauer. Dieser darf nur die drey vor ihm in seiner Fronte liegende Quadrate verschanzen, auf die er durchs Schlagen und durch einen Zug kommen kann.

So kann z. B. in der zweyten Tafel der Bauer auf 185 die Felder 162, 163 und 164, und der Bauer auf 527 die Felder 506, 528 und 550 verschanzen. Macht aber der Bauer auf 185 linksum, (§. 38.) wodurch er seine Fronte nach AC. kehrt; so kann er die Felder 162, 184 und 206 verschanzen u. s. f.

§. 110.

Der Ort, auf dem eine Brustwehr aufgeworfen worden, kann mit keiner Figur, Geschütz, Transporteur u. d. gl. weder von uns, noch von dem Feinde besetzt werden, noch viel weniger kann man darüber wegpaßiren. Daher wird das Vordringen des Feindes dadurch verhindert, und dies ist eine der Hauptabsichten, die wir beym Verschanzen haben können. (§. 103.)

§. 111.

Eine Brustwehr verhindert zwar die Würkung des feindlichen Wurfgeschützes auf das, was in der Würkungsfläche desselben hinter der Brustwehr steht, nicht, aber doch die Würkung des übrigen Geschützes. Wenn z. B. die in der zweyten Tafel auf 555 befindliche Brustwehr, von dem Spieler A. erbauet worden, so kann der Spieler B. durch sein über 489 und 511 befindliches Wurfgeschütz, den auf 577 befindlichen

Turm vertreiben, aber durch die des Spielers B. über 533 und 534 befindliche Kanonen, kann dies nicht geschehen, weil deren Würkung durch die Brustwehr gehindert wird. Dies war die andere Hauptabsicht, die durch eine Brustwehr erreicht werden sollte. (§. 103.)

§. 112.

Derjenige, welcher eine Brustwehr aufwirft, wird solche so einrichten, daß er sich seines Geschützes wider den auf die Brustwehr anrückenden Feind, bedienen könne. Wenn daher z. B. der Spieler B. die in der zweyten Tafel auf 555 befindliche Brustwehr aufgeworfen, und er das über 533 und 534 stehende Geschütz hinter derselben gestellt hätte, so könnte er den auf 577 angerückten feindlichen Turm, durch dies Geschütz von dort vertreiben, oder, wenn er die Würkung des Geschützes abwartet, niederschiessen.

§. 113.

Eine Brustwehr macht dem Feinde nur in so ferne beträchtliche Hindernisse, als sie gehörig vertheidigt ist. Hört die Vertheidigung auf; so ist sie von dem Feinde sehr leicht in die Umstände zu setzen, daß sie den Namen eines Hindernisses von Wichtigkeit nicht mehr verdienet. Daher fällt die Absicht, die wir durch eine Brustwehr erreichen wollen, weg:

1) Wenn die Brustwehr ihre Würklichkeit verliert. (§. 121. 122.)

2) Wenn

2) Wenn sie keine Vertheidigung mehr hat, oder wenn ihre Vertheidigung durch einen überlegenen Angriff unwürksam gemacht wird.

Wie ahmen wir diese Fälle im Kriegsspiel nach?

§. 114.

Eine Brustwehr kann im taktischen Spiele vertheidigt seyn

1) Nur durch Geschütz. (§. 115.)
2) Nur durch Figuren. (§. 116.)
3) Durch Geschütz und Figuren zugleich. (§. 116, a.)

§. 115.

Eine Brustwehr ist durch das **Geschütz vertheidigt**, in dessen Würkungsfläche sie liegt. So ist z. B. die in der zweyten Tafel über 555 liegende Brustwehr, von dem über 489 und 511 stehenden Wurfgeschütz, und von den über 533 und 534 befindlichen Kanonen vertheidigt.

§. 116.

Eine Brustwehr ist durch diejenigen Figuren vertheidigt, die von ihr nicht über einen Kanonen Schuß entfernt sind, und die von dem Ort, wo sie stehen, auf den Ort kommen können, auf dem die Brustwehr befindlich ist. Die in der zweyten Tafel auf 614 befindliche Brustwehr ist daher von dem Springer über 657, vom Turm über 680 und vom Läufer über 677 vertheidigt.

§. 116. a.

Verbinden wir das, was im §. 115. und 116. gesagt worden, mit einander, so können wir leicht einsehen, wenn eine Brustwehr durch Geschütz und durch Figuren zugleich vertheidigt ist.

§. 116. b.

Eine Brustwehr kann im taktischen Spiele angegriffen seyn

1) Nur durch Geschütz. (§. 116. c.)
2) Nur durch Figuren. (§. 117.)
3) Durch Geschütz und Figuren zugleich.

§. 116. c.

Eine Brustwehr ist **durch das Geschütz angegriffen, und kann von demselben beschossen werden**, in dessen Würkungsfläche sie liegt. So ist z. B. die über 555 befindliche Brustwehr von dem Geschütz über 511 und 533 angegriffen, und kann von demselben beschossen werden.

§. 117.

Diejenigen Figuren des Feindes **greifen unsere Brustwehr an**, die nicht über einen Kanonen Schuß von derselben entfernt sind, und die von ihrem Ort auf den Platz kommen können, auf dem die Brustwehr befindlich ist. Unsere in der zweyten Tafel über 614 aufgeworfene Brustwehr, wird daher von den über 677, 657 und 680 befindlichen feindlichen Figuren angegriffen. Ein Springer aber auf 636, würde

diese

diese Brustwehr nicht angreifen, weil er von hieraus in dem nächst von ihm zu unternehmenden Zuge auf 614 nicht kommen kann.

§. 118.

Wir haben eine Brustwehr verlassen, wenn keine unsrer Figuren solche mehr vertheidigt, oder wenn sie nicht mehr in der Würkungsfläche unsers Geschützes liegt. Dies kann von uns freywillig geschehen seyn, oder wir sind auch dazu durch die Bewegungen des Feindes gezwungen worden.

§. 119.

Wir besetzen eine verlassene Brustwehr, wenn wir entweder machen, daß sie in die Würkungsfläche unsrer Artillerie komme, oder daß wir sie durch unsere Figuren vertheidigen. In diesem Fall verwechseln wir die von dem Feinde zum retrenchiren hingelegte Zeichen mit den unsrigen. Dies Verwechseln der Zeichen gilt keinen Zug, weil wir dadurch nur die Besitznehmung der Brustwehr und die Einrichtung derselben zu unserm Vorteil anzeigen. Diese im Besitz genommene Brustwehr würkt uns nunmehro das, was eine von uns selbst verfertigte Brustwehr würkt. (§. 112.)

§. 120.

Wir können die uns durch eine Brustwehr vorkommende Hindernisse aus dem Wege räumen,

1) wenn wir eine von uns besetzte Brustwehr ruiniren. (§. 121.)

2) Wenn

2) Wenn wir sie durch unsere Artillerie niederschiessen. (§. 122.)
3) Wenn wir sie ersteigen. (§. 129. 130.)

§. 121.

Wer im Besitz einer Brustwehr ist, (§. 119.) kann solche, wenn an ihm der Zug ist, ruiniren. Er nimmt die Zeichen, so viel deren auch über einander liegen, von dem Ort weg. Dies gilt einen Zug. Eine von beyden Spielern verlassene Brustwehr (§. 118.) kann daher, so lange sie nicht wiederum von einem besetzt worden, nicht ruinirt werden.

§. 122.

Wir können auch die uns durch eine Brustwehr gelegte Hindernisse durch Hülfe unsers Geschützes aus dem Wege räumen. In diesem Fall machen wir, daß diese Brustwehr in die Würkungsfläche unsers Geschützes komme, und nehmen, so oft der Zug an uns ist, ein Zeichen weg, womit dieser Ort, auf dem eine Brustwehr erbauet worden, belegt war; bis der Ort von diesen Zeichen leer ist. Das heißt, wir beschiessen die Brustwehr so lange, bis sie völlig ruinirt ist.

§. 123.

Eine in einem Zuge erbaute Brustwehr, wird durch 3 über einander liegende Zeichen angedeutet. (§. 106.) Daher diese erst in dreyen Zügen durch das feindliche Geschütz ruinirt werden kann.

§. 124.

§. 124.

Wird eine Brustwehr durch doppeltes, dreyfaches rc. Geschütz (§. 54. 55.) beschossen, so nimmt man bey jedem Zuge zwey, drey rc. Zeichen von derselben weg. Durch doppelt Geschütz wird daher eine in einem Zuge erbaute Brustwehr, in zweyen Zügen ruinirt werden können.

§. 125.

Die Größe der Vertheidigung einer Brustwehr durch Figuren, wird teils durch die Anzahl der sie vertheidigenden Figuren, (§. 116.) teils durch die Beschaffenheit derselben bestimmt. In Ansehung dieses letztern Umstandes sieht man darauf, ob diese Figuren einfache, doppelte, oder dreyfache sind. (§. 42. a. No. 2.) Will man daher die Stärke der Vertheidigung einer Brustwehr durch Figuren bestimmen; so zähle man

1) die sie vertheidigende Figuren; rechne
2) die zwiefachen Figuren für zwey, und die dreyfachen für drey einfache; ziehe
3) die Summe; so giebt diese die Stärke der Vertheidigung.

§. 126.

So ist z. B. die Stärke der Vertheidigung der in der zweyten Tafel über 552 befindlichen Brustwehr = 5, weil sie von einer dreyfachen Figur über 574, nämlich von einer springenden Königinn, und von einer zweyfachen Figur, nämlich von einem springenden Läufer über 595 vertheidigt ist.

§. 127.

§. 127.

Die Größe oder Stärke des Angriffs auf eine Brustwehr durch Figuren, bestimmt man nach eben dem Gesetz, nach welchem die Größe der Vertheidigung derselben im §. 125. bestimmt worden. Man zählt nämlich die die Brustwehr angreifende Figuren, (§. 117.) rechnet die zwiefachen Figuren für zwey, die dreyfachen für drey einfache, zieht die Summe; so giebt diese die Stärke des Angriffs auf eine Brustwehr.

§. 128.

Aus der Vergleichung der beyden im §. 125. und 127. vorkommenden Summen, wird man ersehen, ob die Vertheidigung einer Brustwehr so stark als der Angriff, ob die Vertheidigung stärker als der Angriff; oder ob umgekehrt der Angriff stärker als die Vertheidigung einer Brustwehr sey.

§. 129.

Wenn die Vertheidigung einer Brustwehr geringer ist, als der Angriff auf dieselbe; so ist die Vertheidigung unwürksam. (§. 113.) Der angreifende Teil wird in diesem Fall den, der die Brustwehr vertheidigt, mit Gewalt nöthigen können, aus der Brustwehr fernern Vorteil zu ziehen. In Ansehung der Folge wird also die Brustwehr als nicht mehr vorhanden angesehen werden können, wenn sie auch noch würklich seyn sollte. Dies ist der Fall, wenn eine Brustwehr erstiegen wird. (§. 120.)

§. 130.

Will also der Spieler A. im Kriegsspiel eine Brustwehr des Spielers B., die blos von Figuren vertheidigt ist, ersteigen; so mache er,

1) daß die nach §. 127. zu bestimmende Summe seiner die Brustwehr angreifenden Figuren, wenn es auch nur um 1 seyn sollte, größer werde, als die Summe derer, die sie vertheidigen. (§. 125.) Wenn dies ist; so

2) nehme der Spieler A., wenn er am Zuge ist, alle über einander liegende Zeichen, woraus die angegriffene Brustwehr besteht, und wenn deren noch so viele wären, in einem Zuge weg. Dies gilt einen Zug für den Spieler A.

3) Hierauf zieht der Spieler B. Kömmt

4) der Zug wiederum an den Spieler A.; so kann er sich nunmehro so bewegen, wie es die aus dem Wege geräumten Hindernisse nur immer erlauben.

§. 131.

So müßte z. B. die in der zweyten Tafel über 552 befindliche, und durch eine springende Königinn und durch einen springenden Läufer vertheidigte Brustwehr, wenigstens durch so viele Figuren angegriffen werden, daß die Summe derselben 6 einfache betrüge, wenn sie erstiegen werden sollte, weil die Vertheidigung derselben = 5 ist. (§. 126.)

§. 132.

Man könnte beym §. 130. den Einwurf machen, daß bey Ersteigung einer Brustwehr, diese nicht selbst vernichtet werde, und daß es also unnatürlich sey, im Kriegsspiel die Zeichen, wodurch die Brustwehr angezeigt wird, in diesem Fall von ihrer Stelle zu nehmen. Ist es aber im wesentlichen nicht einerley, wenn eine Sache nicht mehr da ist, oder wenn sie das nicht mehr würkt, wozu sie eigentlich da war?

§. 133.

Die im §. 130. unter No. 2. weggenommene Zeichen der Brustwehr, werden dem Spieler B. zu fernern Gebrauch wiederum zugestellt; denn sie bedeuten Erde, die allenthalben zu haben ist.

§. 134.

Eine durch Geschütz vertheidigte Brustwehr (§. 115.) kann im Kriegsspiel nicht erstiegen, (§. 129.) wohl aber von dem Geschütz des Feindes beschossen werden. (§. 116. c.)

§. 134. a.

Wenn ein Ort durch Figuren des einen Spielers so stark oder noch stärker angegriffen, als er durch die Figuren des andern vertheidigt ist; (§. 128.) so kann er im Kriegsspiel nicht verschanzt werden.

Der Spieler B. kann daher den Ort, von dem der Spieler A. im §. 130. No. 2. die Zeichen für die Brustwehr wegnahm, in dem gleich darauf folgenden

den Zuge um so weniger wiederum verschanzen, weil dieser Ort, vermöge der Voraussetzung unter No. 1. eben dieses §, stärker angegriffen, als er vertheidigt ist.

§. 134. b.

Ein in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Ort, kann von uns nicht verschanzt, noch die etwa darauf schon befindliche Verschanzung verstärkt werden. (§. 106.) Hingegen können wir einen Ort verschanzen oder den schon verschanzten verstärken, der in der Würkungsfläche unsers Geschützes liegt, wenn auch die Anzahl der ihn angreifenden feindlichen Figuren größer ist, als der unsrigen, die ihn vertheidigen.

§. 134. c.

Eine Brustwehr verhindert, so wie jeder andere impraktikable Ort, die Schwenkung über einen Platz, auf dem sie aufgeworfen worden.

§. 134. d.

Die Oberflächen der Transporteurs (§. 83.) der Ort der Artilleristen (§. 46.) Oerter, wo sich Gebäude befinden, (§. 29.) sind nichts anders, als praktikables Terrain, daher man auch Brustwehren auf diese aufwerfen kann.

§. 134. e.

Wenn wir den einen Teil der Oberfläche des Transporteurs verschanzt, und den andern Teil desselben mit einer unsrer Figuren besetzt haben; so können

wir den Transporteur mit dieser Figur unter den zum Verschanzen dienenden Zeichen wegnehmen, und diese Zeichen über ihren Platz lassen. Hat aber der Feind einen Teil der Oberfläche unsers Transporteurs verschanzt; so können wir diesen Transporteur, wenn auch der andere Teil der Oberfläche desselben von einer unserer Figuren besetzt wäre, nicht bewegen.

§. 134. f.

Man kann die zum Verschanzen dienende Zeichen nicht von einem Ort zum andern schieben.

Von den Brücken.

§. 135.

Die auf dem zum Kriegsspiel gehörigen Plan angenommene Gewässer, (§. 28.) denkt man sich so tief, daß sie sich ohne künstliche Mittel nicht paßiren lassen. Dergleichen Mittel giebt es überhaupt verschiedene, unter welchen aber die Brücken in einem Landkriege die vorzüglichsten sind. Ich will daher auch in dem Kriegsspiel diejenigen Mittel, deren wir uns bedienen, über Flüsse zu gehen, mit einer allgemeinen Benennung **Brücken**, und diejenigen Maschinen, auf welchen sie von einem Ort zum andern gebracht werden, **Brückentransporteurs** nennen. Ich wähle diesen Ausdruck wegen der Aehnlichkeit in der Bestimmung mit den Transporteurs, von welchen ich im §. 84. u. f. geredet habe.

§. 136.

§. 136.

Die 11te Figur der ersten Tafel giebt eine Abbildung von einem Brückentransporteur. Er ist von der im §. 43. beschriebenen Basis der Maschine zum Geschütz gar nicht verschieden, sondern ist, wie jene, ein dünnes rechtwinklichtes Brettchen, so breit und doppelt so lang als die Seite eines Quadrats, worinn der dem taktischen Spiele gehörige Plan (Taf. III.) eingeteilt worden. Die Oberfläche bceg ist, wie jene, durch af in zwey gleiche Quadrate geteilt, die mit schwarzen Punkten betüpfelt und mit einer Nummer versehen ist. Der Stift dh ist von dem, dessen wir uns beym Geschütz bedienen, auf keinerley Weise verschieden. Er dient teils zur Bequemlichkeit bey der Bewegung der Maschine, teils auch dazu, um den Gegner auf den Teil des Brückentransporteurs acef, an dem er befestigt ist, aufmerksam zu machen.

Zu jedem dieser Brückentransporteurs gehören 4 Brücken. Es sind 4 Stücken feiner Pappe von der Größe und Figur der halben Oberfläche abfg des Brückentransporteurs. Sie werden mit weißen Papier überzogen, und mit 4 parallelen schwarzen Linien bezeichnet, zwischen welchen sich eben diejenige Nummer befindet, mit welcher der Brückentransporteur bezeichnet ist, zu dem die Brücken gehören. Die 12te Figur der ersten Tafel giebt von der Oberfläche einer dieser Brücken, die zu dem in der 11ten

 Figur

Figur abgebildeten Brückentransporteur gehört, eine Abbildung. Von diesen dem Brückentransporteur zugehörenden 4 Brücken, legt man im Anfange des Spiels zwey Stücke auf den Teil acef der Oberfläche des Brückentransporteurs und zwey auf den andern Teil abfg.

§. 136. a.

Den Teil der Oberfläche des Brückentransporteurs, an dem der Stift befestigt ist, will ich die **Hauptfläche** und den andern Teil die **Nebenfläche** des Brückentransporteurs nennen. So ist z. B. die Fläche (Fig. II. der ersten Tafel) acef die Haupt- und abfg die Nebenfläche des Brückentransporteurs.

§. 137.

Man kann jede Fläche des Brückentransporteurs, sie sey mit Brücken belegt oder nicht, mit Figuren besetzen, und mit diesen den Brückentransporteur eben so bewegen, wie die Maschine zum Geschütz. Alles was daher von der Bewegung derselben im §. 45. gesagt worden, findet auch bey der Bewegung eines Brückentransporteurs statt. Auch läßt sich dasjenige, was im §. 53. von zweyen oder mehrern Maschinen zur Artillerie, die dergestalt neben einander stehen, daß ihre Grundfläche eine rechtwinklichte vierseitige Figur machen, auf zwey oder mehrere Brückentransporteurs, die sich in eben der Lage befinden, hier anwen-

anwenden. Ferner kann man auch mit den Brückentransporteurs so schwenken, wie solches bey den Maschinen zum Geschütz im §. 62. gezeigt worden; daher ich es für ganz überflüßig halte, die Bewegungen mit den Brückentransporteurs durch Beyspiele zu erläutern.

§. 138.

Befindet sich auf dem Brückentransporteur gar keine Brücke mehr, so kann man sich desselben wie eines andern Transporteurs bedienen, und gilt daher von ihm in diesem Fall das, was von jenem im §. 87. gezeigt worden.

§. 139.

Wenn keine der Oberflächen des Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt ist; so kann nicht die geringste Bewegung, weder mit dem Brückentransporteur, noch mit den darauf befindlichen Brücken vorgenommen werden. (§. 6. No. 1.) Ist aber nur ein Teil derselben mit einer Figur besetzt; so finden wenigstens die Bewegungen, die der §. 137. bestimmt, mit demselben statt.

§. 140.

Jede mit dem Brückentransporteur vorgenommene Bewegung gilt einen Zug, es mögen auf demselben Brücken befindlich seyn oder nicht.

§. 141.

Auf 30 und 31, 10 und 11, 32 und 33, 12 und 34 in der zweyten Tafel befinden sich diejenigen Zeichen,

 deren

deren ich mich zur Bezeichnung der Brückentransporteurs bediene; es befinden sich darauf die dazu gehörige Brücken oder nicht. Dies Zeichen, das zur Erläuterung dieser Beschreibung dienet, ist eine gerade Linie, welche die Mitte zweyer Quadrate verbindet, die durch ihre Lage ein Rektangel machen. An dem einen Endpunkte dieser Linie ist eine Null befindlich, welche die Hauptfläche, oder den Teil des Brückentransporteurs bezeichnet, an welchem der Stift dh (Fig. II. der ersten Tafel) befestigt ist.

§. 142.

Eine Brücke von einem Brückentransporteur herunternehmen und mit derselben einen blau illuminirten Ort, welcher im Kriegsspiel Wasser anzeigt, (§. 28.) belegen, heißt eine **Brücke schlagen.**

§. 143.

Von einem Brückentransporteur herunter genommene und übers Wasser geschlagene Brücken, werden durch die in der zweyten Tafel über 13, 35, 56 und 78 befindliche Parallellinien angedeutet. Die zwischen diesen und dem Brückentransporteur befindliche Punkte zeigen an, von welchem Teil der Oberfläche des Brückentransporteurs die Brücken genommen worden. So sind z. B. die über 13 und 35 geschlagene Brücken von der über 12 befindlichen Hauptfläche, und die über 56 und 78 von der über 34 befindlichen Nebenfläche des Brückentransporteurs genommen worden.

§. 144.

§. 144.

Man kann von keinem Brückentransporteur eine Brücke herunter nehmen, um solche über einen Fluß zu schlagen, (§. 142.) woferne die Hauptfläche des Brückentransporteurs (§. 136. a.) nicht mit einer unsrer Figuren besetzt ist.

§. 145.

Der Brückentransporteur, von dem man eine Brücke abnehmen will, um sie über den Fluß zu schlagen, muß dem Fluß so nahe gebracht werden, daß er denselben berührt. Es ist einerley, ob er denselben mit einer seiner Seiten, oder mit der Spitze eines seiner Winkel berühre. So kann man z. B. von dem in der zweyten Tafel über 12 und 34 befindlichen Brückentransporteur die Brücken herunter nehmen, um sie über 13, 35, 56 und 78 zu schlagen, weil die Hauptfläche des Brückentransporteurs, die sich in diesem Fall über 12 befindet, mit einer Figur besetzt ist, (§. 144.) und weil der Brückentransporteur auch den Fluß in 13,35,57 und 56 berührt. Eben so kann man von dem über 147 und 169 befindlichen Brückentransporteur die über 124, 122, 101 und 103 befindliche Brücken geschlagen haben, weil der Fluß in 124 von der Spitze eines Winkels des Brückentransporteurs, dessen Hauptfläche mit einer Figur besetzt ist, berührt wird.

§. 146.

Die erste Brücke, welche von dem Brückentransporteur abgenommen wird, um sie über einen Fluß zu

schlagen, muß dergestalt gelegt werden, daß sie den Brückentransporteur berühre. Die übrigen legt man entweder eben so, oder dergestalt, daß sie die bereits geschlagene Brücken berühren. Von den in der zweyten Tafel über 122, 101, 124 und 103 geschlagenen Brücken, die von dem über 147 und 169 befindlichen Brückentransporteur genommen worden, ist daher die über 124 liegende zuerst geschlagen worden. Ob man nachher die über 101 oder die über 103 zuerst schlug, war gleichgültig. Aber die über 122 konnte nicht eher geschlagen werden, bis die über 101 befindliche Brücke gelegt worden. Der Grund dieser Regel liegt in der Natur der Sache.

§. 146. a.

Durch eine geschlagene Brücke kann ein Ort, der sonst wegen des darüber befindlichen Gewässers nicht zu besetzen noch zu paßiren war, besetzt und paßirt werden. So können z. B. die in der zweyten Tafel über 574 und 595 stehende springende Königinn und springender Läufer, wegen der jetzt über den Fluß in 618 liegenden Brücke, diesen Ort besetzen.

§. 147.

Auf den Brückentransporteur kann man dasjenige setzen, was man auf ander praktikables Terrain setzen kann. Ueberhaupt kann man auf demselben alles verrichten, was auf praktikablen Terrain zu verrichten erlaubt ist, es befinden sich auf demselben noch die dazu gehörigen Brücken oder nicht. In so ferne

ferne also ein Brückentransporteur nicht weiter besetzt ist, als mit den etwa auf ihm noch befindlichen Brücken, in so ferne lassen sich auf ihn Figuren, Geschütz, Brücken und andere Transporteurs setzen; ja es lassen sich auf demselben sogar Brustwehren aufwerfen. (§. 132.)

§. 148.

Was im §. 88. 90. 91. 92. 93. 94. 99. und 133. von den andern Transporteurs gesagt worden, gilt auch von den Brückentransporteurs, es befinden sich auf denselben noch die dazu gehörige Brücken oder nicht. Man wiederhole daher hier jene §. §.

§. 149.

Man kann die zum Verschanzen dienende Zeichen nicht von einem Ort zum andern schieben. (§. 134.) Ein Brückentransporteur, auf dessen Oberfläche eine Brustwehr befindlich ist, läßt sich daher mit derselben nicht von einem Ort zum andern bewegen. Indessen ist es erlaubt, den Brückentransporteur unter dieser Brustwehr weg zu bewegen.

§. 150.

Man kann auf den von Figuren leeren Brückentransporteur, er sey mit Brücken belegt oder nicht, auch einen andern mit Brücken belegten oder leeren Brückentransporteur setzen. Bey der Bewegung über einander stehender Brückentransporteurs aber finden folgende Fälle statt:

I. Wenn die Oberfläche des einen Brückentransporteurs ganz über der Oberfläche des andern steht, und

a) beyde Brückentransporteurs mit Brücken belegt sind. In diesem Fall kann man nur einen Brückentransporteur in einem Zuge bewegen. Es ist einerley, ob der obere oder der untere bewegt werde.

b) Wenn nur ein Brückentransporteur mit Brücken belegt, der andere aber leer ist. In diesem Fall kann man beyde Brückentransporteurs in einem Zuge bewegen, so wie man einen mit Brücken belegten Brückentransporteur bewegt. (§. 137.)

c) Wenn beyde Brückentransporteurs leer sind. In dem Fall kann man beyde in einem Zuge bewegen, so wie einen andern Transporteur. (§. 87.)

Man merke aber auch hier, daß ohne die im §. 139. angegebene Bedingung gar keine Bewegung statt finde.

II. Wenn die Oberfläche des einen Brückentransporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern liegt, und beyde in dieser Verbindung ein Rektangel machen; so sind

a) diejenigen Teile der Oberfläche beyder Transporteurs, welche über einander liegen, mit einer Figur besetzt. In diesem Fall kann man beyde Brückentransporteurs in einem Zuge bewegen, wenn entweder beyde, oder doch nur einer von Brücken

leer

leer ist. Sind aber noch beyde mit Brücken belegt, so kann man nur einen derselben, welchen man will, bewegen.

b) Ist aber nur derjenige Teil der Oberfläche des Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt, der nicht über dem andern liegt; so kann man nur denjenigen Brückentransporteur bewegen, auf dem sich die Figur befindet.

III. Wenn die Oberfläche des Brückentransporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern liegt, und beyde in dieser Verbindung auch kein Rektangel machen; so lassen sich beyde unter keiner Bedingung in einem Zuge bewegen.

§. 151.

Man kann von einem Brückentransporteur die Brücken abnehmen, um solche zu schlagen, wenn er auch mit andern Transporteurs, Geschütz oder Figuren besetzt wär, ja wenn so gar eine Brustwehr auf ihm aufgeworfen worden. Man nimmt in diesem Fall die Brücken unter diesen Maschinen oder Figuren weg und legt sie an den Ort, wo eine Brücke geschlagen werden soll.

§. 152.

Ein Brückentransporteur, auf dem sich eine Figur befindet, ist beweglich, und ist die Hauptfläche desselben mit einer Figur besetzt, so können von demselben Brücken heruntergenommen werden, um sie über einen

Fluß

Fluß zu schlagen. (§. 139, 144.) Diese Figuren aber können entweder auf dem Brückentransporteur unmittelbar, oder sie können über solchen mittelst anderer Maschinen stehen. (§. 151.) Beydes ist in Ansehung der Würkung auf die Beweglichkeit des Brückentransporteurs und der darauf befindlichen Brücken, um solche über einen Fluß zu schlagen, einerley. Von diesem letztern Punkt will ich einige Fälle anmerken.

I. Wenn ein Brückentransporteur dergestalt über dem andern liegt, daß sich die Hauptfläche des einen über die Hauptfläche des andern, und folglich auch die Nebenfläche des einen über die Nebenfläche des andern befindet; so ist

a) die Nebenfläche mit einer Figur besetzt, und die Hauptfläche nicht. In diesem Fall kann weder von dem untern noch von dem obern Brückentransporteur eine Brücke genommen werden, um solche über einen Fluß zu schlagen. Oder es ist

b) die Hauptfläche mit einer Figur besetzt. In diesem Fall können so wohl von dem obern als von dem untern Brückentransporteur Brücken genommen werden, um solche über einen Fluß zu schlagen.

II. Wenn ein Brückentransporteur so über dem andern liegt, daß sich die Hauptfläche des einen über die Nebenfläche des andern, und folglich sich umgekehrt auch die Nebenfläche des einen über die Hauptfläche des andern befindet; so ist

a) die

a) die Hauptfläche des obern nur mit einer Figur besetzt, aber die Nebenfläche nicht. In diesem Fall kann man Brücken von dem obern Brückentransporteur nehmen, um solche über einen Fluß zu schlagen, aber von dem untern nicht. Oder es ist

b) die Nebenfläche des obern nur mit einer Figur besetzt, aber die Hauptfläche nicht. In diesem Fall kann man Brücken von dem untern Brückentransporteur nehmen, um solche über einen Fluß zu schlagen, aber von dem obern nicht. Oder es ist sowohl

c) die Haupt- als die Nebenfläche des obern mit Figuren besetzt. In diesem Fall kann man entweder Brücken von dem obern, oder von dem untern Brückentransporteur nehmen, um solche über einen Fluß zu schlagen.

Die Ursachen dieser Bestimmung erhellen aus dem vorigen.

Von Abbrechung der Brücken.

§. 153.

Eine Brücke abbrechen heißt im Kriegsspiel eine Brücke von dem Ort, wo sie geschlagen worden, abnehmen, und sie auf den Brückentransporteur, der mit ihr einerley Nummer führt, zurück legen, damit man von ihr wiederum bey sich ereignender Gelegenheit Gebrauch machen könne.

§. 154.

Wer die Hauptfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann eine zu demselben gehörige Brücke abbrechen, so bald er am Zuge ist. So kann z. B. der in der zweyten Tafel über 169 auf der Hauptfläche des Brückentransporteurs befindliche Springer, die über 122, 101, 124 und 103 befindliche, zu seinem Brückentransporteur gehörige (§. 136.) Brücken nach und nach abbrechen, d. h. er kann sie von diesen Quadraten wegnehmen, und sie auf den Brückentransporteur über 147 und 169 zurücklegen. (§. 153.)

§. 155.

Das Abbrechen einer Brücke gilt einen Zug. Die über 122, 101, 124 und 103 (§. 154.) liegende Brücken können daher nur in 4 Zügen abgebrochen werden.

§. 156.

Man hat eben nicht nöthig, die abgebrochene Brücken wiederum auf eben die Fläche des Brückentransporteurs, von welcher sie genommen worden, zurück zu legen. Denn man kann die Brücken, die vorher auf der Hauptfläche desselben lagen, auf die Nebenfläche zurücklegen, wie man solches für gut befindet. Aber mehrere Brücken als zwey, auf eine Fläche zu legen, ist nicht erlaubt.

§. 157.

§. 157.

Wenn ein Brückentransporteur mit eignen Maschinen oder Figuren besetzt ist, so hindert dies das Zurücklegen der abgebrochenen Brücken auf den Brückentransporteur nicht. Man verfährt in diesem Fall so, als ob diese Figuren oder Maschinen nicht darauf befindlich wären. Feindliche Figuren hingegen, die sich etwa auf der Nebenfläche des Brückentransporteurs befinden, verhindern allerdings, daß man auf die Nebenfläche so wenig abgebrochene Brücken zurücklegen, als man unter diesen Umständen von derselben welche nehmen kann, um sie über einen Fluß zu schlagen.

§. 158.

Soll eine Brücke abgebrochen werden können; so muß solche entweder den Brückentransporteur, zu dem sie gehört (§. 136.), berühren, oder doch mittelst anderer zu diesem Brückentransporteur gehöriger Brücken mit demselben zusammenhängen. So kann z. B. der über 169 in der zweyten Tafel befindliche Springer die Brücke über 122 abbrechen, weil sie den über 169 und 147 befindlichen Brückentransporteur zwar nicht berührt, aber doch mittelst der über 101 und 124 befindlicher und zu diesem Brückentransporteur gehöriger Brücken mit ihm zusammenhängt. Wär aber die über 124 befindliche Brücke nicht mehr da, so könnten die über 122, 101 und 103 befindliche Brücken nicht abgebrochen werden, weil diese mit dem Brückentransporteur

porteur alsdenn nicht mehr zusammenhängen. Die Ursache dieser Regel ist natürlich und klar.

§. 158. a.

So lange sich auf den Brücken etwas von unsern oder feindlichen Figuren befindet, so lange können wir sie nicht abbrechen. Aber von Figuren leere Maschinen verhindern dies nicht. Die Brücken werden abgebrochen und die darauf befindliche Maschinen aus dem Spiel gelegt, ohne in demselben von ihnen wiederum Gebrauch machen zu können.

Von Ruinirung der Brücken.

§. 159.

Eine **Brücke ruiniren** heißt im Kriegsspiel, eine Brücke aus dem Spiel gänzlich wegnehmen, so daß man in eben demselben von ihr keinen weitern Gebrauch machen könne.

§. 159. a.

Das Brückenabbrechen unterscheidet sich vom Brückenruiniren in folgenden:

1) Das Brückenabbrechen betrift nur geschlagene, das Ruiniren derselben aber geschlagene und nicht geschlagene Brücken.
2) Von abgebrochenen Brücken kann man in eben dem Spiel wiederum gelegentlich Gebrauch machen, von ruinirten Brücken aber nicht. (§. 153. 159.)

§. 160.

Wer die Hauptfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann so viele zu diesem Brückentransporteur gehörige, noch auf demselben befindliche oder bereits geschlagene Brücken, wenn letztere nur den Brückentransporteur berühren, oder doch mittelst anderer zu diesem Brückentransporteur gehöriger Brücken mit dem Brückentransporteur zusammenhängen, in einem Zuge ruiniren, als er will. Ruinirt er sie alle, so wird der Brückentransporteur zugleich mit aus dem Spiel genommen, die auf der Hauptfläche des Brückentransporteurs befindliche Figur aber, bleibt entweder auf dem Ort des Terrains, über dem sich die Hauptfläche befand, oder sie verläßt auch in eben dem Zuge, worinn die Brücke ruinirt werden, diesen Ort. Die aber etwa auf der Nebenfläche befindliche Figur verändert in eben diesem Zuge ihren Ort nicht. Dies ist das **erste Mittel**, Brücken zu ruiniren.

§. 160. a.

Ich will das im vorigen §. angeführte Mittel, eine Brücke zu ruiniren, durch ein Beyspiel erläutern. Auf 147 und 169 in der zweyten Tafel befindet sich ein Brückentransporteur, dessen über 169 liegende Hauptfläche mit einem Springer besetzt ist. Die über 122, 101, 124 und 103 liegende Brücken gehören zu diesem Brückentransporteur, welches man daraus ersehen kann, wenn sich auf diesen Brücken eben die Num-

mer befindet, womit der Brückentransporteur bezeichnet ist. (§. 136.) Der auf der Hauptfläche des Brückentransporteurs stehende Springer ꝛc. hat die Erlaubniß, so viele von diesen Brücken in einem Zuge weg und aus dem Spiele zu legen, als man für nöthig findet. Daß der Springer von 169 auf 103, 101 und 102 nicht springen kann, thut in diesem Fall zur Sache nichts, weil ihn zu Ruinirung dieser Brücken schon sein Posten auf der Hauptfläche dieses Brückentransporteurs berechtigt. Hat er eine, mehrere, oder auch alle zu diesem Brückentransporteur gehörige Brücken ruinirt; so kann er diesen nämlichen Zug über auf 169 stehen bleiben, oder auch auf 189, 212 u.s.f. gehen, ohne daß dies Ruiniren und seine Bewegung für mehr als einen Zug gerechnet werden darf. Ruinirt er die Brücken alle, so wird der Brückentransporteur auch aus dem Spiel genommen.

§. 161.

Wer die Nebenfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann die auf dieser Nebenfläche etwa befindliche Brücken ruiniren. Er kann in eben diesem Zuge auf dieser Nebenfläche mit der Figur stehen bleiben, oder auch diese Nebenfläche verlassen, ohne daß das Ruiniren der auf der Nebenfläche des Brückentransporteurs befindlichen Brücken und diese Nebenfläche verlassen, für mehr als für einen Zug gerechnet wird. Dies ist das **andere Mittel**, Brücken zu ruiniren.

§. 162.

Wenn eine Figur auf einer Brücke steht und von solcher abgeht, so kann sie diese Brücke ruiniren. Die Brücke verlassen und zugleich ruiniren kann in einem Zuge geschehen. Dies ist das **dritte Mittel**, eine Brücke zu ruiniren.

§. 163.

Eine Figur, die von einer Brücke nicht über einen Kanonen Schuß entfernt ist, oder bestimmter: eine Figur, zwischen der und einer Brücke nicht mehr als zwey Quadrate liegen, und die an Besetzung dieser Brücke von ihrer Stelle aus, nicht durch natürliche Chikanen des Terrains oder durch darzwischen kommende feindliche Figuren gehindert wird, darf diese Brücke ruiniren. Diese Brücke wird aus dem Spiel genommen und in diesem Zuge weiter nichts verrichtet. Die Figur, die die Brücke ruinirte, darf daher in diesem Zuge nicht noch eine Bewegung vornehmen, wie solches bey den vorigen Fällen erlaubt war. Man nimmt bey diesem Fall an, daß diese Figur auf den Ort, wo die Brücke liegt, hingehe, die Brücke abhaue ꝛc. und sich auf ihren vorigen Posten zurückbegebe. Dies ist das **vierte Mittel** eine Brücke zu ruiniren.

§. 163. a.

Beyspiele zum vorigen §.

1) So kann z. B. der in der zweyten Tafel über 132 befindliche Turm, die über 129 geschlagene Brücke ruiniren, weil er von 132 aus sogleich 129 in Besitz nehmen kann, und weil er auch von 129 nicht über einen Kanonen Schuß entfernt ist. Die Brücke wird weggenommen, der Turm aber muß diesen Zug über auf 132 stehen bleiben.

2) Der über 195 stehende Turm kann die über 129 geschlagene Brücke in dieser Stellung nicht ruiniren. Denn, ohneracht er nicht über einen Kanonen Schuß von 129 entfernt ist; so kann er doch in dieser Stellung nicht von 129 Besitz nehmen, weil ihn das in 151 und 173 befindliche Gewässer daran verhindert.

3) Wenn zwischen der Brücke über 129 und dem über 132 befindlichen Turm des Spielers A. eine Figur des Spielers B. auf 130 oder 131 befindlich wär; so kann der über 132 befindliche Turm die Brücke über 129 nicht ruiniren.

4) Wenn zwischen der Brücke über 129 und dem über 132 befindlichen Turm des Spielers A. eine andere Figur des Spielers B. auf 130 oder 131 befindlich wär; so kann der über 132 befindliche Turm die Brücke über 129 allerdings ruiniren.

5) Der auf 192 stehende Läufer kann die über 129 liegende Brücke auch ruiniren, aber nicht ein Läufer, der weiter, z. B. etwa auf 213, stünde.

6) Der

6) Der Springer, welcher auf 153 steht, kann die Brücke über 129 auch ruiniren, weil er sie durch seine nächste Bewegung besetzen kann. Ein aber etwa auf 152 stehender Springer kann dies nicht, weil er von hieraus 129 nicht besetzen kann.

7) Der über 81 stehende Springer kann die Brücke über 124 ruiniren, weil 81 mit 124, mittelst eines durch eine Brücke über 103 praktikabel gemachten Orts, zusammenhängt, und er folglich diese über 124 liegende Brücke von 81 aus, sogleich besetzen kann. Hingegen kann der Springer auf 86 die Brücke über 129 nicht ruiniren, weil 86 nicht unmittelbar durch einen praktikablen Ort mit 129 zusammenhängt und folglich der Springer von 86 aus, nicht sogleich 129 besetzen kann.

8) Die über 127, 128 und 84 befindliche Bauren können die Brücke über 106 ruiniren, weil jener durchs Schlagen, die beyden letztern aber durch einen Zug, 106 besetzen können. Der aber auf 83 befindliche Bauer kann diese Brücke nicht ruiniren, weil er in dem nächst zu unternehmenden Zuge weder durch einen Zug, noch durchs Schlagen die Brücke über 106 besetzen kann.

§. 164.

Alle Brücken, die in der Würkungsfläche unsrer Kanonen liegen, können wir in einem Zuge ruiniren. Durch dies Mittel können daher 3 geschlagene Brücken in einem Zuge ruinirt werden. (§. 47. Dies

Ruiniren gilt gleichfalls einen Zug, daher in diesem Zuge weiter nichts verrichtet wird. Wie viele Brücken, und welche man von den etwa in der Würkungsfläche unserer Kanonen liegenden Brücken ruiniren will, hängt von uns ab. Man kann sie alle oder nur einige, die nächsten die entferntesten ruiniren. Dies ist das **fünfte Mittel**, Brücken zu ruiniren.

§. 164. a.

So können z. B. die über 620 und 621 stehende Kanonen die über 617, 618 und 619 liegende Brücken in einem Zuge ruiniren. Auch ist es erlaubt, eine derselben, welche man will, durch dies Mittel zu ruiniren, und die übrigen unversehrt zu lassen.

§. 164. b.

Durch das fünfte Mittel (§. 164.) kann man auch diejenigen Brücken ruiniren, welche sich noch auf den Brückentransporteurs befinden. Stünde z. B. ein Brückentransporteur über 466 und 467, ein anderer über 468 und 469; so könnten nicht allein die über 466, 467 und 468 befindliche Brücken, sondern auch die etwa auf diesen dreyen Flächen befindliche Figuren durch die über 464 und 465 befindliche Kanonen in einem Zuge ruinirt werden. Es wäre daher in diesem Fall möglich, 6 Brücken und 3 Figuren in einem Zuge zu ruiniren. Ja wenn über 466, 467 und 468 noch mehrere Transporteurs mit Brücken über einander stünden, so würde es erlaubt seyn, diese alle in einem Zuge zu verderben.

§. 165.

§. 165.

Durch unser Wurfgeschütz können wir von den in der Würkungsfläche desselben liegenden geschlagenen Brücken nur eine, und von den noch auf Brückentransporteurs befindlichen Brücken so viele in einem Zuge ruiniren, als sich von denselben auf einem Quadrate befinden. (§. 66. No. 2.) Dies ist das **sechste Mittel**, Brücken zu ruiniren. So können wir z. B. durch unser über 639 und 640 stehendes Wurfgeschütz in einem Zuge nur eine von den über 641, 642 und 643 liegenden Brücken ruiniren.

§. 166.

Durch unser Wurfgeschütz können wir auch eine geschlagene Brücke in Brand stecken. In diesem Fall gilt alles das, was wir im §. 74, 75, 76, 77 und 78 von der Würkung des Wurfgeschützes auf Gebäude gesagt haben, wenn man nur jenes so verändert, wie es die Natur der Sache mit sich bringt. So verhindert man hier z. B. die Ausbreitung des Feuers auf neben liegende Brücken durch das Abbrechen oder Ruiniren der Brücken. Ferner wird der Ort, über welchem eine Brücke abbrannte, sogleich wegen des darunter liegenden Wassers impraktikabel, folglich wird beydes die Brücke und das darauf liegende rothe den Brand bemerkende Zeichen, nachdem alles umliegende Brennbare, das wir verderben wollten, abgebrannt, aus dem Spiel genommen. Dies ist das **siebente Mittel**, Brücken zu ruiniren.

§. 166. a.

Wenn eine Figur eine geschlagene Brücke verläßt, so kann sie solche in Brand stecken. Hiedurch können die anliegende Brücken mit angesteckt und ruinirt werden. Es gilt in diesem Fall alles, was im §. 166. vom Anstecken geschlagener Brücken durchs Wurfgeschütz gesagt worden. Dies ist das **achte Mittel**, Brücken zu ruiniren.

Von den Mitteln, das Brückenschlagen, das Abbrechen und Ruiniren derselben zu verhindern.

§. 167.

Was im §. 114, 115, 116, 117, 118, 119 vom Angriff und Vertheidigung einer Brustwehr gesagt worden, gilt auch beym Angriff und Vertheidigung einer geschlagenen Brücke. Man lese daher die angeführte §§. ehe man diese Materie anfängt, mit Aufmerksamkeit wiederum durch, alsdann man auch folgende Sätze, welche die Brücken betreffen, leicht verstehen wird.

1) Wir können keine Brücke über einen Ort schlagen, der von feindlichen Figuren so stark angegriffen, als er von den unsrigen vertheidigt ist, es sey denn, daß dieser Ort in der Würkungsfläche unsers Geschützes befindlich sey, denn in diesem Fall können wir annehmen, daß unser Geschütz den Feind zurückhält, von seiner uns gleichen Stärke Gebrauch zu machen.

2) Wir

2) Wir können eine Brücke über einen Ort schlagen, der in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes liegt, wenn wir uns der Gefahr aussetzen wollen, sie in dem folgenden Zuge vom Feinde ruinirt zu sehen.

3) Wir können eine Brücke über einen Ort schlagen, der durch feindliche Figuren stärker angegriffen, als er von den unsrigen gedeckt ist, wir müssen aber befürchten, daß sie von dem Feinde in dem gleich darauf folgendem Zuge ruinirt werde.

4) Liegt aber ein Ort, auf dem wir eine Brücke geschlagen haben, in der Würkungsfläche unsers Geschützes; so kann der Feind solche zwar durch sein Geschütz, aber nicht durch seine Figuren ruiniren, wenn der Angriff durch dieselben auch weit stärker ist, als die Vertheidigung durch die unsrigen. Die Ursache hievon ist unter No. 1. angegeben worden.

5) In der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes können wir keine Brücke abbrechen, die sich länger als einen Zug über in dieser Würkungsfläche befand. Wenn also z. B. der Feind mit seiner Artillerie in der zweyten Tafel auf 80 und 81 vorrückt, so liegt die über 124 geschlagene Brücke in der Würkungsfläche dieser Artillerie. Indessen kann der über 169 auf der Hauptfläche des Brückentransporteurs befindliche Springer diese zu dem Brückentransporteur gehörige Brücke in dem gleich darauf folgenden Zuge abbrechen. Versäumt er

es aber in diesem Zuge; so kann er nachher diese Brücke, so lange sie in der Würkungsfläche dieses Geschützes liegt, nicht abbrechen.

6) Wenn der Feind eine geschlagene Brücke durch Figuren so stark oder noch stärker angegriffen, als wir solche vertheidigt haben; so können wir solche nicht abbrechen, es sey denn, daß diese Brücke sich in der Würkungsfläche unsers Geschützes befände.

7) Das erste Mittel, Brücken zu ruiniren (§. 160.) können wir unter allen Umständen anwenden. Die auf den ruinirten Brücken etwa befindliche Figuren und Maschinen, unsere oder feindliche, gehen verloren, und werden aus dem Spiel gelegt.

8) Durch das vierte Mittel (§. 163.) darf eine Brücke, welche eben so stark gedeckt, als sie angegriffen ist, nicht ruinirt werden. Auch darf man keine Brücke durch dies Mittel ruiniren, welche der Feind oder wir mit Figuren besetzt halten.

9) Durch das sechste Mittel (§. 165.) können wir keine Brücke ruiniren, auf welcher eine Brustwehr befindlich ist, bevor diese nicht ruinirt worden.

10) Durch das siebente Mittel (§. 166.) können wir zwar keine Brücke in Brand stecken, auf der eine Brustwehr befindlich ist. Ist aber eine andere Brücke im Brand, und das Feuer ergreift eine Brücke, auf der sich eine Brustwehr befindet, so wird diese dadurch auch ruinirt.

Von

Von denjenigen Gegenständen, die der freyen Bewegung der Figuren Hindernisse setzen.

§. 168.

In dem vorhergehenden ist schon manches diese Materie betreffendes vorgekommen; es wird aber doch nicht ohne Nutzen seyn, wenn wir uns bemühen, diesen Gegenstand noch einmal im Zusammenhange zu übersehen. Ich setze aber hiebey voraus, daß man nunmehro die Bewegung der zum taktischen Spiel gehörigen Figuren und Maschinen sowohl, als die Natur eines jeden Teils des Terrains wohl kenne.

§. 169.

Diejenigen Hindernisse, die unsrer Bewegung gesetzt werden, entstehen entweder vom Terrain, oder von andern Gegenständen. Ist das letztere, so entstehen sie entweder von den Figuren und Maschinen, oder von gewissen auf dem Terrain ausdrücklich dazu getroffenen Veranstaltungen.

§. 170.

Das Terrain im Kriegsspiel ist entweder praktikabel, d. i. mit Figuren und Maschinen zu besetzen, oder impraktikabel. Das praktikable Terrain besteht teils aus den weißen und schwarzen Quadraten, teils aus solchen, die roth und weiß zugleich illuminirt sind. Alle diese 3 Arten der Felder kann man mit Figuren und Maschinen besetzen, wie es die Natur derselben

mit

mit sich bringt, man kann sich mit ihnen über solche fortbewegen und schwenken. Auf das impraktikable Terrain hingegen kann man weder Figuren noch Maschinen setzen, man kann sich über dasselbe nicht fortbewegen, auch nicht schwenken. Diese Teile des Terrains sind roth, grün und blau illuminirt, von welchen die beyden erstern gar nicht, hingegen wohl die leztern durch Brücken praktikabel zu machen sind.

§. 171.

Es bedarf keiner Erläuterung durch Beyspiele, wie weit das impraktikable Terrain der Bewegung der Figuren und Maschinen hinderlich ist, in so ferne solche in gerader Linie fortgehen. Aber die Bewegung des Springers und die Schwenkungen im coupirten Terrain müssen mit Beyspielen erläutert werden.

§. 172.

Ein Springer kann einen Ort einnehmen, der mit dem, worauf er steht, mittelst eines praktikablen Quadrats unmittelbar zusammenhängt. Den Ort aber, bey dem sich diese Bedingung nicht befindet, kann er nicht besetzen. Der auf 94 in der zweyten Tafel stehende Springer kann daher auf 49 kommen, weil 94 mit 49 durch das praktikable Quadrat 71 unmittelbar zusammenhängt. Aber von 94 auf 51 kann er nicht kommen, weil 94 nicht mittelst eines praktikablen Quadrats, sondern erst mittelst zweyer, nämlich durch die Quadrate 50 und 71 mit 51 zusammenhängt. Eben dies findet auch bey einem Fluß, von dem ein

Teil

Teil durch eine geschlagene Brücke praktikabel gemacht worden, statt. Denn der auf 82 stehende Springer kann jetzt auf 125 kommen, weil die beyden Felder 82 und 125 durch die über 103 befindliche Brücke zusammenhängen. Dagegen aber kann er von 82 nicht auf 127 kommen, weil dies Quadrat mit 82 nur erst durch die beyden jetzt praktikablen Quadrate 103 und 126 einen Zusammenhang haben.

§. 173.

Alle Maschinen, die hinter und neben einander stehen, können in einem Zuge geschwenkt werden, wenn sie nur ein Rektangel (gleichseitiges oder ungleichseitiges rechtwinkliches Viereck) bilden. Es bleibt uns aber noch zu untersuchen, in wie ferne eine solche Schwenkung durch neben liegendes impraktikables Terrain verhindert werde.

§. 174.

Schwenkt sich z. B. das über 472, 473, 494, 495, 516 und 517 in der zweyten Tafel befindliche Rektangel acmn dergestalt, daß es die Stellung vwxy bekömmt; so machen diese beyde Stellungen das Rektangel wxmh. In diesem werden die auf dem Rektangel eynh (es soll das Complementrektangel heißen) befindliche Quadrate 496 und 518 weder in der vorigen noch in der jetzigen Stellung besetzt, sind aber demohnerachtet wohl zu merken. Denn ist das Complementrektangel praktikabel, so kann

das

das Rektangel acmn in die veränderte Stellung vwxy kommen. Ist aber nur eins der Quadrate des Complementrektangels impraktikabel, so kann diese Veränderung wenigstens durch die kleine Schwenkung nicht geschehen.

Schwenkt sich z. B. das über 585, 586, 607, 608, 629, 630, 651 und 652 befindliche Rektangel acmn dergestalt, daß es die Stellung vwyx bekömmt; so machen diese beyde Stellungen das Rektangel axmh, und eyhn ist das Complementrektangel, von dem das gilt, was bereits gesagt worden.

§. 174. a.

Wenn das zu schwenkende Rektangel ein Quadrat ist, so findet so ein Complementrektangel wie bey den vorigen Fällen nicht statt. Wir müssen daher in diesem Fall eine andere Methode angeben, wie wir bestimmen können, ob die Schwenkung in einem vorkommenden Fall geschehen könne oder nicht. Zwey Beyspiele mögen diese Methode sinnlich machen.

1) Das, was in der zweyten Tafel auf dem Quadrat 424, 425, 446 und 447 befindlich ist, soll sich so schwenken, daß das auf 424 seinen Ort nicht verändere, das übrige aber auf 402, 403 und 425 komme; so machen beyde Stellungen das Rektangel 402, 403, 424, 425, 446 und 447, und die Schwenkung gieng über 448, 426 und 404, wel-

ches

ches in diesem Fall das Complement ist, von dem daher gilt, was in den vorigen Fällen gesagt worden. Aus dem Quadrat von 4 Feldern wird daher durch die veränderte Stellung, und durch das Complement, das Quadrat von 9 Feldern.

2) Das, was in der zweyten Tafel auf 424, 425, 426, 446, 447, 448, 468, 469 und 470 befindlich ist, soll sich so schwenken, daß das auf 424 seinen Ort nicht verändere, das übrige aber auf 380, 381, 382, 402, 403, 404, 424, 425 und 426 komme; so machen beyde Stellungen das Rektangel 380, 381, 382, 402, 403, 404, 424, 425, 426, 446, 447, 448, 468, 469, 470, und die Schwenkung gieng über 471, 472, 449, 450, 427, 428, 405, 406, 383 und 384, welche in diesem Fall das Complementrektangel machen, von dem daher auch gilt, was bereits von andern Complementrektangeln gesagt worden. Aus dem Quadrat von 9 Feldern wird daher durch die veränderte Stellung, und durch das Complement, das Quadrat von 25 Feldern.

§. 175.

Die größere und gröste Schwenkung ist anzusehen, als ob sie durch wiederholte kleinere Schwenkungen geschehen sey. Man kann daher sehr leicht ausmachen, ob die Schwenkungen dieser Art in einem vorkommenden Fall geschehen können oder nicht.

§. 176.

Was bey den Schwenkungen des Geschützes im §. 63, in Ansehung des Teils der Maschine, der seine Stelle nicht verändert, gesagt worden, gilt auch hier. Denn das über acmn befindliche Rektangel mag sich schwenken wie es will, so muß ein in den Winkeln dieses Rektangels liegender Teil seine Stelle nicht verändern. Von den über 472, 473, 494, 495, 516 und 517 in der zweyten Tafel befindlichen Rektangeln bleibt daher bey einer geschehenen Schwenkung entweder der Läufer über 472, der Springer über 473, der Bauer über 516 oder der Elephant über 517 auf seiner Stelle, die er vor dieser Schwenkung hatte.

So viel von den Hindernissen, die unserer Bewegung von dem Terrain gesetzt werden. (§. 169.)

§. 177.

Von den Hindernissen, welche die Figuren der Bewegung setzen können (§. 169.) ist hier wenig mehr zu erinnern, als was aus dem Schachspiel davon bekannt ist. Eine Figur, die sich in gerader Linie bewegt, wird durch eine andere, sie sey eine feindliche oder eine der unsrigen, die ihr auf derselben begegnet, verhindert, ihren Weg auf derselben weiter fortzusetzen, als bis zum Quadrat, welches dasjenige berührt, worauf sich die Figur befindet, die diese Hindernisse macht. Ja es wird so gar ein ganzes auf Transporteurs vordringendes mit Geschütz und Pontons versehenes

henes Corps durch eine solche Figur verhindert, weiter als bis auf das dieser Figur anliegende Quadrat vorzurücken. Ferner verhindert auch eine Figur, sie sey eine feindliche oder eine der unsrigen, welche sich auf dem Complementrektangel (§. 174. 174 a) befindet, die Schwenkung.

§. 178.

Unter den Maschinen (§. 169.) ist keine, welche der Bewegung Hindernisse setzen kan, als die Maschine zum Geschütz, und zwar nur der Teil, auf dem sich eigentlich das Geschütz befindet. Dieser Teil macht den Ort des Terrains, über dem er sich befindet, so unwegsam, als ob er grün illuminirt wäre. Man kann sich daher nicht auf diesen Teil setzen, nicht über ihn wegpaßiren, auch nicht schwenken, wenn er sich in einem Complementrektangel befindet. Aber durchs Geschütz jenseits eines andern Geschützes etwas verderben, ist allerdings erlaubt. So kann z. B. durch das über 440 in der zweyten Tafel befindliche Geschütz der auf 396 befindliche Bauer niedergeschossen werden, ohnerachtet über 418 ein ander Geschütz steht.

Der Ort der Artilleristen an den zum Geschütz dienenden Maschinen hingegen ist, wie ich bereits gesagt habe, praktikables Terrain. Eben so ist die Oberfläche der Transporteurs sowohl, als die Oberfläche der Brückentransporteurs, es befinden sich auf demselben noch die Brücken oder nicht, ohn alle Hindernisse zu paßirendes Terrain.

§. 179.

Ausdrücklich auf dem Terrain getroffene Veranstaltungen (§. 169.), wodurch sowohl unsern als den feindlichen Bewegungen Hindernisse gelegt werden können, sind Brustwehren und in Brand gesteckte Oerter. Von diesen gilt das, was im §. 170 bis §. 176 von denjenigen Hindernissen gesagt worden, welche durch von Natur imprakticables Terrain gesetzt werden.

§. 180.

In Ansehung der Hindernisse, welchen die Würkungen des Geschützes ausgesetzt sind, merke man folgende Regeln:

1) Roth illuminirte Felder, die sich in der Würkungsfläche eines Geschützes befinden, verkürzen diese Würkungsfläche, und verhindern folglich die Würkung eines jeden Geschützes auf ein Quadrat, das jenseits dieses roth illuminirten Feldes liegt.

2) Blau und grün illuminirte Felder setzen diese Hindernisse nicht. Diesen werden die in Brand gesteckte Oerter gleich geachtet.

3) Brustwehren verhindern die Würkung des Wurfgeschützes nicht.

4) Brustwehren, die von uns besetzt sind, verhindern die Würkung der feindlichen Kanonen auf diejenigen, welche diese Brustwehr deckt, aber sie verhindern nicht die Würkung unserer hinter dieser Brustwehr gestellten Kanonen auf die Feinde.

Von den Zügen.

§. 181.

Die Spieler ziehen, wie bereits gesagt worden, wechselsweise, und es gilt jede von denselben unternommene Bewegung einen Zug, es sey die Bewegung

1) einer Figur. Sie schlage eine feindliche, oder bewege sich nur blos, ohne zu schlagen.
2) mehrerer Figuren zu gleicher Zeit. Wovon die Möglichkeit aus §. 83 u. f. erhellet.
3) einer Maschine.
4) mehrerer Maschinen von einerley oder von verschiedener Art zu gleicher Zeit.
5) durch das Schlagen einer Brücke.
6) durch das Abbrechen einer Brücke.
7) durch Aufwerfung einer Brustwehr.
8) durch die Würkung des Geschützes.
9) durch Ruinirung feindlicher Maschinen und Werke; wobey man aber die Fälle zu bemerken hat, bey welchen es erlaubt ist, auch noch diejenige Figur in eben dem Zuge zu ziehen, welche die Maschine ruinirte. (§. 72. No. 2. 160. 161. 162.)

Ich habe dieses alles bereits im Vorhergehenden an seinem Orte weitläuftiger angeführt, daher es unnöthig ist, sich hierbey weiter aufzuhalten. Wobey es sich von selbst versteht, daß jeder Spieler den Zug unternehmen könne, der ihm am vorteilhaftesten zu seyn

scheint, wenn er nur den Regeln des Spiels gemäß ist.

Von Abschneidung eines feindlichen Corps und der darauf erfolgten Gefangenschaft desselben.

§. 182.

So lange Truppen von einem Corps zu einem andern kommen können, so lange haben beyde Corps Communikation; sobald aber solches entweder durch die Natur einer Gegend oder durch die vom Feinde getroffene Anstalten verhindert wird, sobald ist die Communikation unterbrochen. Ist es nicht möglich, eine unterbrochene Communikation in 6 von dem Spieler des abgeschnittenen Corps zu verrichtenden Zügen wiederum herzustellen; so streckt das abgeschnittene Corps, aus Mangel der Lebensmittel, ohne Rücksicht auf die Stärke des gegenseitigen Corps, das dies bewürkte, das Gewehr. Die Truppen dieses gefangnen Corps kommen aus dem Spiel, das Geschütz aber, Brücken ꝛc. was der Feind nicht zuvor ruinirte, behält der Sieger.

§. 183.

Sobald ein Corps des Spielers A in der Gefahr ist, in 6 Zügen die unterbrochene Communikation nicht wiederum herstellen zu können, sobald muß es demselben von dem Spieler B angezeigt werden, damit beyde Spie-

Spieler gemeinschaftlich zu Vermeidung eines Zanks die 6 Züge zählen können, in welchen sich das Schicksal dieses abgeschnittenen Corps entscheiden muß. Ein Corps aber, dem dies nicht vorher ausdrücklich angezeigt worden, kann nicht gefangen werden, wenn auch nachher erweislich gemacht würde, daß es weit länger, als 6 Züge über, der Communikation beraubt gewesen.

§. 184.

Einige Beyspiele.

I. Ein auf der dritten Tafel im Terrain F stehendes Corps, das durch den Fluß 392—385, 302—304—10 von G, H und I abgeschnitten ist, würde ohne Brücken keine Communikation mit den etwa in G, H oder I stehenden Corps erhalten können. **Hätte nun das Corps in F keine Brücken bey sich, oder könnte diese doch nicht zu Wiedererhaltung der Communikation in 6 Zügen anwenden; könnten auch die in G, H oder I stehende Corps diese Communikation durch Brücken nicht wiederherstellen;** so wäre das in F stehende Corps abgeschnitten, und müßte sich nach 6 Zügen zu Kriegsgefangnen ergeben.

II. Das Terrain I ist vom Fluß 10—285—275—118—116 und vom Gebürge 115 und 82 umgeben, und hängt durch ein Defilee 16, 17, 18 mit

mit M zusammen. Hätte der Feind dies Defilee so besetzt, daß durch dasselbe dem etwa in I befindlichen Corps keine Passage offen bliebe; so würde dasselbe Schicksal, welches im vorigen Fall das Corps in F traf, auch das Corps in I treffen, wenn dies unter den nämlichen Umständen war, worunter sich jenes befand.

III. Das Terrain H ist vom Morast 502, 501, 500, vom Fluß 499, 498 — 302 — 304, 285 — 278 — 507 und vom Gebürge 504 umgeben. Ein darinn befindliches Corps ist unter den schon angezeigten Umständen von den umliegenden Terrains abgeschnitten, wenn die Defilees 506, 505 und 503 vom Feinde so besetzt sind, daß solche nicht, ohne geschlagen zu werden, durch selbige durchdringen können.

Von der Festung, deren Eroberung und dadurch geendigtem Spiel.

§. 185.

Ich habe bereits in dem §. 11. gezeigt, daß sich das taktische Spiel mit Eroberung des feindlichen Landes und der darinn liegenden Festungen endigen müsse. Es muß daher auf dem Plan, worauf das taktische Spiel gespielt wird, für jeden Spieler wenigstens eine Festung angelegt seyn, durch deren Eroberung das

Kriegs-

Kriegsspiel zum Vorteil des Eroberers geendigt ist, wenn auch der Ueberwundene noch eine größere Anzal von Truppen, als der Ueberwinder haben sollte. Hat aber jeder Spieler mehrere Festungen, als eine; so ist das Spiel nicht ganz geendigt, so lange der Feind noch in dem Besitz einer Festung ist.

§. 186.

Die dritte Tafel, welche aus 4 Blättern A B C und D besteht, enthält den Plan, auf dem das Kriegsspiel gespielt wird. Es befinden sich auf demselben zwey Festungen, das sind Oerter, in welchen sich wenige sicher und mit Vorteil gegen viele verteidigen können. Für den einen Spieler befindet sich eine solche auf dem Blatt B zwischen den Quadraten 736—745—40—48, und für den andern auf dem Blatt C zwischen den Quadraten 882—873—1578—1570. Sie sind beyde nach einerley Manier angelegt, daher ich nur die eine in B beschreiben darf.

Ich habe in Anlegung derselben darauf gesehen, daß einige Teile derselben doch einige Aehnlichkeit mit einigen Teilen einer wirklichen Festung, so weit es die Natur des Schachbretes erlaubt, erhalten haben. Der Graben 540—545—349—347—242—240—44—48 trennt die eigentliche **Festung** von den **Außenwerken**. Von diesen liegt über 339 und 250 ein **Ravelin** PP, und die übrigen machen

den bedeckten Weg, der wie die eigentliche Festung mit Bastions OO befestigt ist, die durch Curtinen QQ zusammenhängen. Von diesen Bastions sind die vor der Curtine liegende Grabens so zu verteidigen, daß ein unmittelbarer Angriff auf die Curtinen dadurch unmöglich wird. Wer daher die Festung erobern will, muß den Angriff zuerst und vorzüglich auf die Bastions richten. Man wird sich von allen diesen einen deutlichern Begriff machen können, wenn man die vierte Tafel, die eine Festung mit ihrer Besatzung vorstellt, zu Hülfe nimmt. Das in den Bastions befindliche Geschütz macht es unmöglich, Veranstaltungen zu treffen, diesen vor der Curtine liegenden Graben zu paßiren. Denn sobald die Besatzung die über dem Graben befindliche Brücken abwirft, so muß der Feind Brücken schlagen, um ihn zu paßiren, diese aber können durch das in den Flanken stehende Geschütz sogleich wiederum vernichtet werden. Es bleibt also kein ander Mittel übrig, über den Graben zu kommen, als das in den Bastions befindliche Geschütz zum Schweigen zu bringen. Daher man den Angriff auf die Bastions richten muß.

§. 187.

Wenn der Feind die Mitte eines befestigten Platzes besetzt, so kann in den meisten Fällen dieser Platz erobert heißen. Daher habe ich in dem Kriegsspiel einen Platz in der Festung bestimmt, von dessen Besetzung

die

die Eroberung der Festung und der Ausgang des ganzen Spiels abhängt. Dieser Platz ist in der Festung für den einen Spieler 246, und in der Festung für den andern Spieler 1372. Sie sind, um auf diese Plätze desto größere Aufmerksamkeit wenden zu können, noch besonders bezeichnet, und werden noch überdem mit einer Fahne (Fig. B der ersten Tafel) besteckt.

§. 188.

Es ist aber zu Eroberung der Festung nicht genug, daß der Feind diesen Platz mit einer Figur oder mit seinem Geschütz besetze; sondern er muß auch diesen Platz behaupten, d. i. er muß durch den Zug, den die Besatzung unmittelbar nach der Besetzung dieses Quadrats vornimmt, nicht wiederum von demselben vertrieben werden. Bleibt er aber einen Zug über auf diesem Platze ruhig stehen, so ist die Festung erobert, **und das ganze Spiel zum Vorteil des Eroberers dieser Festung geendigt.** Dies kann teils durch Gewalt, teils durch eine Ueberrumpelung bewerkstelligt werden.

§. 189.

Wir können aber auch eine Festung durch den Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe bringen. Die Regeln, durch deren Beobachtung dies im Kriegsspiel bewerkstelligt wird, sollen in den folgenden §§. angegeben werden.

§. 190.

Wenn die Festung mit keinem der anliegenden Terrains Communikation (§. 182.) hat, so können in die Festung keine Lebensmittel mehr gebracht werden. Die Besatzung der Festung fängt daher an, ihren Vorrath zu verzehren, und muß ihn endlich aufzehren, wenn sie keine neue Zufuhr erhält, und diese kann sie ohne wiederhergestellte Communikation mit einem der anliegenden Terrains nicht erhalten. Hieraus bilde ich folgende Regeln:

1) Sobald über dem äußersten Graben der Festung, z. B. über 40 — 745 — 736, keine Brücke befindlich ist, wodurch es möglich wird, aus der Festung in eins der anliegenden Terrains zu kommen, so bald ist die **Festung gesperrt.**

2) Wenn, nachdem die Festung gesperrt ist, von jedem Spieler 50 und überhaupt 100 Züge geschehen sind, ohne daß neue Lebensmittel in die Festung gekommen; so muß sich die Festung **aus Mangel an Lebensmitteln ergeben, und das Spiel endigt sich zum Vorteil des Eroberers.**

3) Wenn die Festung gesperrt ist, so muß derjenige, der die Belagerung unternimmt, dies dem andern Spieler anzeigen, damit sie gemeinschaftlich die Züge zählen können. So lange er dies nicht thut, so lange wird die Festung nicht für gesperrt gehalten.

4) Wenn, nachdem die Festung für gesperrt erklärt ist, die Besatzung mittelst einer Brücke über dem äus-

äußersten Graben der Festung eine Figur in eins der anliegenden Terrains schickt, die wiederum in die Festung zurückkömmt; so wird dafür gehalten, daß diese Figur frische Lebensmittel in die Festung gebracht habe, und die Uebergabe der Festung, aus Mangel an Lebensmitteln, verzögert sich dadurch überhaupt auf 20 Züge.

5) Wenn ein Corps, das zum Entsatz der Festung anrückt, eine Brücke über den äusersten Graben der Festung dergestalt schlägt, daß von diesem Corps dadurch eine Figur in die Festung kömmt; so wird dafür gehalten, daß diese Figur die Festung dergestalt mit Lebensmitteln versorgt habe, daß solche sich noch 20 Züge länger halten könne, ohne sich aus Mangel an Lebensmitteln ergeben zu dürfen.

Von der Anzahl der zu einem Kriegsspiele gehörigen Figuren und Maschinen 2c. von einigen noch dahin gehörigen Anmerkungen, und von dem Plan, worauf das Kriegsspiel gespielt wird.

§. 191.

In einem Spiel müssen eigentlich alle Spieler, ehe das Spiel anfängt, gleiche Vorteile haben. Aus diesem Grunde habe ich folgende Anordnung machen müssen.

1) Beyde Spieler haben einerley Anzahl Truppen, und Kriegsgeräthe.

2) Ich

2) Ich habe das Land des einen Spielers eben so eingerichtet, als das Land des andern.

Die Erfahrung wird indessen jedermann lehren, daß diese Abweichung von der Natur in die Vollkommenheit dieses Spiels keinen nachteiligen Einfluß habe.

§. 192.

Jeder Spieler hat

I. An Figuren

5 Springende Königinnen. SK.
6 Königinnen. K.
7 Elephanten. E.
8 Springende Läufer. SL.
4 Türme. T.
6 Läufer. L.
30 Springer. S.
40 Bauern. b.

Ihre Gestalt ist teils aus dem gewöhnlichen Schachspiel, teils aus meiner Beschreibung, und aus der 3ten, 4ten und 5ten Figur der ersten Tafel bekannt.

II. An Maschinen und Zeichen.

26 Transporteurs.
40 Brückentransporteurs, und dazu
160 Brücken.

6 Ma-

6	Maschinen zu Kanonen von Fig. 6.	der ersten Tafel.
6	Maschinen zu Kanonen von Fig. 7.	
6	Maschinen zu Kanonen von Fig. 8.	
6	Maschinen zum Wurfgeschütz von F. 9.	
120	Zeichen zu Brustwehren.	
1	Fahne, mit der die Mitte der Festung (§. 187.) besteckt wird.	

§. 193.

Die Farbe der Figuren ist gleichgültig, wenn sich dadurch nur die Figuren des einen Spielers von den Figuren des andern gehörig unterscheiden. In meinem Spiel sind die Figuren des einen Spielers braun, und die Figuren des andern gelb. Vorzüglich aber muß man darauf sehen, daß die Fronte der Bauern sich gehörig auszeichne. (§. 37.) Die Grundflächen der Figuren sind übrigens Circul, deren Durchmesser beynahe so groß seyn muß, als die Seite der Quadrate, in welche der Plan auf der dritten Tafel eingeteilt worden, dessen Größe ich daher hier nicht näher zu bestimmen brauche.

§. 194.

Die Transporteurs, Brückentransporteurs und Bretchens, worauf die Würfel zum Geschütz befestigt werden, müssen von Holz so dünn als möglich, aber doch so dick gemacht werden, daß die Stifte von Drath, ohne das Holz zu spalten, darinne festgemacht werden können.

§. 195.

Die Transporteurs müssen wegen des darinn zu steckenden Stiftes von Drath so geschnitten werden, daß die Fäserchen des Holzes mit der kleinen Seite des Transporteurs parallel laufen. Hingegen werden die Brückentransporteurs, und die Bretchens, worauf die Würfel zum Geschütz zu befestigen, so geschnitten, daß die Fäserchen des Holzes mit der langen Seite parallel liegen.

§. 196.

Die Breite der Transporteurs, Brückentransporteurs und der Bretchens, worauf die Würfel zum Geschütz befestigt werden, ist fast so groß, als die Seite eines der Quadrate, worinn der Plan auf der dritten Tafel eingeteilt worden. Die Länge derselben ist jene Breite doppelt genommen. Es ist daher auch unnötig, diese Größe näher zu bestimmen, da auch die 11te Figur der ersten Tafel die wahre Größe derselben sinnlich macht.

§. 197.

Das Uebrige, was bey Verfertigung der Transporteurs, Brückentransporteurs 2c. noch zu merken seyn möchte, erhellet aus der Beschreibung, daher hier nur noch folgendes zu bemerken:

1) Die Püschel h (siehe Fig. 10. der ersten Tafel) an den Transporteurs für den Spieler, der mit dem gelben Spiel spielt (§. 193.), sind von einer

Ver-

Vermischung blauer und gelber, für den Spieler aber, der mit dem braunen Spiel spielt, von einer Vermischung rother und weißer Seide.

2) Die Nummern, mit welchen die zum gelben Spiele gehörige Brückentransporteurs bezeichnet werden, sind 1, 2, 3, u. s. f. bis 40. Die Nummern aber, mit welchen die zum rothen Spiel gehörige 40 Brückentransporteurs bezeichnet werden, sind 41, 42, 43 u. s. f. bis 80. Daher giebt es 4 Brücken, die mit 1, 4 Brücken, die mit 2, u. s. f. endlich 4 Brücken, die mit 80 bezeichnet sind. (§. 136.)

3) Die Knöpfchens h, die an dem zu den Brückentransporteurs und zum Geschütz gehörigen Stifte dh befindlich sind, (siehe Fig. 6, 7, 8, 9, 11 der ersten Tafel) sind fürs gelbe Spiel mit blauem, und fürs rothe Spiel mit weißem Taffet überzogen. Das Kügelchen m aber, das an dem gebogenen Drath mkia, an der Maschine zum Wurfgeschütz (Fig. 9 der ersten Tafel) befindlich, ist für beyde Spieler mit rothem Taffet überzogen.

4) An den Püscheln der Transporteurs, und an den Knöpfchens der zu den Brückentransporteurs und zu dem Geschütz gehörigen Stifte weiß man es daher, zu welchem Spiele sie gehören.

5) Zu welchem Spiele die Brücken gehören, erkennt man an der darauf befindlichen Nummer. Siehe No. 2.

6) Ein

6) Ein Dritteil der Zeichen für die Brustwehren wird auf der entgegen liegenden Fläche roth, ein ander Dritteil weiß, und das letzte Dritteil schwarz illuminirt. Der roth illuminirten Seite bedienet man sich beym Anstecken der Brücken und Gebäude, und von den schwarz oder weiß illuminirten macht man Gebrauch, wenn man aus den Oertern, worauf Gebäude abbraunten, praktikables Terrain machen will.

§. 198.

Der Plan, auf dem das Kriegsspiel gespielt wird, befindet sich in seiner natürlichen Größe auf der in 4 Blättern ABC und D geteilten dritten Tafel. Er ist ein Rektangel, dessen lange Seite in 49 gleiche, und die kurze in 33 eben so unter sich gleiche Teile geteilt worden. Ziehet man nun durch diese Teilungspunkte mit den Seiten des Rektangels Parallellinien; so wird der Plan dadurch in 1617 gleiche Quadrate verteilt. Die 4 Blätter des Plans werden dergestalt auf einem Bret an einander geklebt, daß daraus das Rektangel ABCD wird, in welchem die Seite AC der Seite BD, und AB der Seite CD gegenüber liegt. Die Illumination und die übrige Bezeichnung des Plans bedarf hier keiner besondern Beschreibung. Die Bedeutung der schwarzen, weißen, rothen, blauen, grünen, mit roth und weiß vermischten Felder, und der darauf befindlichen Buchstaben

und

und Zahlen erhellet aus der Beschreibung. Wobey ich aber hier erinnern muß, daß ich die weißen Felder derjenigen Plans, die zu den von hier verschriebenen Kriegsspielen gehören, damit sie desto reinlicher bleiben, gelb illuminiren lassen. Eben dieser Ursache wegen lasse ich auch den Ort der Artilleristen an den Maschinen zum Geschütz, die Transperteurs, Brückentransporteurs, Brücken, und die Flächen der Zeichen zu den Brustwehren, die nach No. 6 §. 197. weiß bleiben, gelb illuminiren.

§. 199.

Die Grenze, welche das Land beyder Spieler von einander trennet, geht über 10 — 285 — 272 — 611 613 — 1005 — 1007 — 1346 — 1333 — 1608 und haben beyde Spieler in ihren Ländern folgende Festungen und Provinzen. (Siehe Taf. 3.)

Der eine Spieler.	Der andere Spieler.
1) Die Festung RR, UU, WW.	1) Die Festung OO, PP, QQ.
2) Die Provinz G.	2) Die Provinz Y.
3) . . F.	3) . . X.
4) . . H.	4) . . R.
5) . . MM.	5) . . Q.
6) . . NN.	6) . . V.
7) . . II.	7) . . U.

 8) Die

8) Die Provinz	HH.	8) Die Provinz	P.
9) . .	GG.	9) . .	O.
10) . .	FF.	10) . .	N.
11) . .	Z.	11) . .	M.
12) . .	W.	12) . .	I.

Von welchen diejenigen Provinzen der beyden Spieler, welche mit einerley Nummer bezeichnet sind, auch einerley Lage haben. Die nähere Bestimmung der Grenzen dieser Provinzen ist unnöthig.

§. 200.

Unter dem Bret, worauf der Plan geklebt wird, (§. 198.) lasse man einen starken Tischfuß und zwo Schiebladen machen, worinn jeder Spieler seine Figuren und Maschinen legen könne. Den innern Raum der Schiebladen teile man, damit nicht alles unter einander komme, verhältnißmäßig ab, und verwahre

1) In einer Abteilung das Geschütz und die Figuren.

2) In einer andern die Transporteurs.

3) In der dritten die Brückentransporteurs und die Fahne.

4) In der vierten die Brücken. Die 4 Brücken von einerley Nummer lege man zusammen, und alle so neben einander, wie sie in natürlicher Ordnung auf einander folgen.

5) In

5) In der fünften die Zeichen zum Verschanzen, Abbrennen 2c.

An der Unterfläche des Tischblattes befestige man in jeder Ecke einen hölzernen Teller, der sich hervordrehen läßt, damit man solchen mit Licht besetzen könne, wenn man des Abends spielen will.

Vom Aufsetzen der Figuren und Maschinen auf den Plan.

§. 201.

Ehe man das Spiel anfangen kann, muß man den Figuren und Maschinen auf dem Plan ihren Ort anweisen, und da in einem Spiel, ehe es angefangen wird, eigentlich der Vorteil auf beyden Seiten gleich seyn muß, so müssen auch beyde Spieler in dem taktischen Spiel ihren Armeen im Anfange einerley Stellung geben. Dieses weicht wiederum von der Natur ab, schadet aber der Vollkommenheit des Spiels nicht im mindesten.

§. 202.

Damit derjenige, welcher Lust hat, das taktische Spiel zu erlernen, nicht durch die allzugroße Menge von Gegenständen abgeschreckt werde, so teile ich dies Spiel in zwey Schulen.

In der **ersten Schule** spielt man das Spiel nach der vorhergegangenen Beschreibung.

In der andern Schule, sieht man auf den Vorteil, den die Anhöhen geben, und verpflegt die Armee ordentlich durch Anlegung der Magazine, wovon ich noch in einem besondern Abschnitt reden will.

Man muß daher, ehe man das Spiel aufsetzt, ausmachen, ob man es nach der ersten oder nach der andern Schule spielen will.

§. 203.

Ich will den Fall setzen, daß das Spiel nach der ersten Schule gespielt werden sollte, und es fänden sich die Figuren und Maschinen ꝛc. beyder Spieler, welche zusammen fast 900 Stück betragen, in der größten Unordnung unter einander; so muß man

1) Die Figuren und Maschinen des einen Spielers von den Figuren ꝛc. des andern absondern. So bald dies geschehen, muß man
2) Die einem jeden Spieler zugehörige Figuren und Maschinen ꝛc. von einerley Art zusammenlegen und dann
3) Das Spiel aufsetzen.

§. 204.

Um die Figuren und Maschinen ꝛc. des einen Spielers von den Figuren ꝛc. des andern Spielers abzusondern, (§. 203. No. 1) beobachte man folgende Regeln:

1) Die gelben Figuren sondere man zuerst von den braunen ab.

2) Zu

2) Zu den gelben Figuren lege man die Transporteurs mit den Püscheln von blauer und gelber Seide.

3) Zu eben denselben die Brückentransporteurs, und das Geschütz mit den mit blauen Knöpfchen versehenen Stiften.

4) Ferner die Brücken von No. 1. bis No. 40.

5) Die gelbe Fahne, und endlich

6) Die Zeichen zu den Brustwehren mit gelben Kreuzen.

So bleiben alsdann die Transporteurs mit Püscheln von rother und weißer Seide, Brückentransporteurs, und Geschütz mit weißen Knöpfchen, die Brücken von No. 41. bis No. 80, die rothe Fahne, und die Zeichen zu den Brustwehren mit rothen Kreuzen, fürs braune Spiel übrig.

§. 205.

So bald diese Absonderung geschehen, so stellt man 1) eines jeden Spielers Figuren, Maschinen ꝛc. von einerley Art zusammen (§. 203. No. 2.) und zwar besonders

Die springende Königinnen.
Die Königinnen.
Die springende Läufer.
Die Elephanten.
Die Türme.
Die Läufer.

Die Springer.
Die Bauern.
Die erste Art des Geschützes.
Die zweyte . .
Die dritte . .
Das Wurfgeschütz.
Die Transporteurs.
Die Brückentransporteurs nach der Ordnung der Nummern.
Die Brücken.
Die Zeichen zu den Brustwehren, und
Die Fahne.

2) Von den Brücken suche man diejenigen 4 zusammen, welche einerley Nummer haben, und lege sie auf den Brückentransporteur von eben der Nummer, so daß auf jeder Fläche desselben 2 Brücken zu liegen kommen.

3) Die Zeichen zu den Brustwehren lege man in drey Haufen. In den einen diejenigen, welche auf der andern Fläche weiß, in den andern diejenigen, welche schwarz, und in den letztern diejenigen, welche roth gefärbt sind. So sind die Figuren und Maschinen rc. eines jeden Spielers so weit in Ordnung, daß man beym Aufsetzen derselben auf den Plan, nicht dem verdrießlichen Suchen ausgesetzt ist.

§. 206.

Ehe man das Spiel aufsetzen kann, muß man alle diejenigen Zeichen wohl verstehen, welche sich in

der

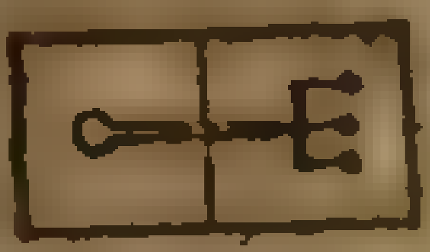
der 4ten, 5ten, 6ten, 7ten und 8ten Tafel befinden, denn nach diesen wird das Spiel aufgesetzt. Ich habe solche zwar bereits in der Beschreibung erklärt; es würde aber doch wohl nicht ohne Nutzen seyn, wenn ich die Erklärung derselben hier wiederholte, und sie dem Blick meiner Leser mit einemmal darstellte. Hier sind sie:

Auf diesen beyden Quadraten befindet sich ein leerer Transporteur.

Auf diesen beyden Quadraten ein Brückentransporteur, der so gestalt ist, daß der daran befindliche Stift sich auf dem zweyten Quadrate befindet.

Auf diesen Quadraten befindet sich Geschütz, und zwar der Ort der Artilleristen auf dem ersten Quadrat.

Geschütz von einer andern Art.

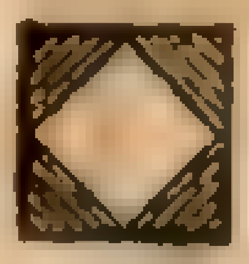


Geschütz von einer dritten Art.

Wurfgeschütz.

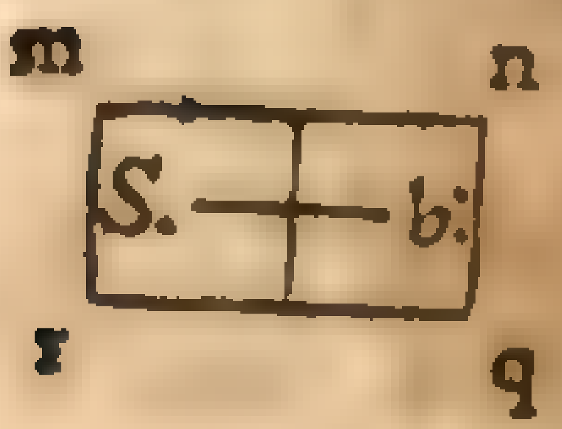
Auf den beyden ersten Quadraten befinden sich zwo Brücken, die von dem auf dem dritten und vierten Quadrat befindlichen Brückentransporteur heruntergenommen worden.

Auf diesem Quadrat befindet sich eine Brustwehr von vier über einander liegenden Zeichen.



Der Ort in der Festung, von dessen Besetzung durch die Feinde die Eroberung der Festung, und der Verlust des ganzen Spiels abhängt, und welcher mit einer Fahne (Fig. 13 der ersten Tafel) besteckt wird.

Die Buchstaben SK. K. SL. E. T. L. S und b bedeuten, daß ein solcher Ort mit einer springenden Königinn, Königinn, springendem Läufer, Elephanten, Turm, Läufer, Springer und Bauer besetzt ist. In Ansehung des b hat man darauf zu sehen, wohin die Spitze desselben liegt, um dem Bauer in Ansehung seiner Fronte die verlangte Stellung zu geben. Daher bedeutet



daß sich auf diesen Quadraten ein mit einem Springer und einem Bauer besetzter Transporteur befindet, welcher letztere seine Fronte nach mn kehrt.

Einen Brückentransporteur, dessen Hauptfläche mit einem Springer, die Nebenfläche aber mit einem Läufer besetzt ist.

Ein Geschütz, von dem der Ort der Artilleristen mit einer Königinn besetzt ist.

Und so fort.

§. 207.

§. 207.

Versteht man nun die im vorigen §. angeführte Zeichen, und kennt man die Figuren und Maschinen, die dadurch bezeichnet werden; so kann man das Spiel nunmehro ohne Schwierigkeiten aufsetzen. Ehe aber dieses geschieht, müssen beyde Spieler folgendes ausmachen:

1) Wer von beyden Spielern die Festung in dem Winkel C des Plans mit dem dazu gehörigen Lande, und welcher die Festung im Winkel B ꝛc. in Besitz nehmen soll.

2) Wer von beyden mit den gelben, und welcher mit den braunen Figuren spielen soll.

Das Loos muß hier entscheiden, wenn man darüber nicht einig werden kann.

§. 208.

Man kann die Stellung der Figuren und Maschinen im Anfange des Spiels unendlich verändern, ohne daß das Wesentliche des Spiels dadurch verändert wird; indessen habe ich nur zwey verschiedene Stellungen angegeben. Es ist dies genug, um es sinnlich zu machen, daß diese Verschiedenheit einen Einfluß in den Operationsplan haben könne. Man hat übrigens diese vor dem Anfang des Spiels genommene Stellung anzusehn, als ob sich die Armeen in diese zusammengezogen hätten, um von hieraus ihre Operationen anzufangen.

§. 209.

Eine von den beyden im vorigen §. gedachten Stellungen geschieht nach der 4ten, 5ten, 6ten und 7ten Tafel, die andere aber nach der 4ten, 6ten, 7ten und 8ten. Jene will ich die erste und diese die andere Stellung nennen. Ehe man daher das Spiel aufsetzt, hat man auszumachen, ob man das Spiel in der ersten, oder in der andern Stellung spielen will. In den Regeln des Spiels wird dadurch nichts verändert.

§. 210.

Will man das Spiel z. B. nach der ersten Stellung aufsetzen, so nimmt man die 4te, 5te, 6te, und 7te Tafel nach einander vor sich, und sucht nach den in den Winkeln dieser Tafeln befindlichen Nummern das Terrain auf der 3ten Tafel auf, wovon diese Tafel eine Abbildung im Kleinen giebt. Es befinden sich aber in jedem Winkel dieser Tafeln zwey Nummern, wovon auf allen Tafeln die erstere allemal für den einen, und die andere für den andern Spieler gilt. So sucht z. B. der eine Spieler nach der vierten Tafel das zwischen 1578, 873, 1569 und 882 liegende Terrain, und der andre Spieler eben dies Terrain zwischen 40, 745, 49 und 736 auf, und eben so verfährt jeder Spieler nach den übrigen Tafeln. Daher wird

§. 211.

§. 211.

I. Nach der ersten Stellung (§. 209.)

Der eine Spieler

1) die Festung C nach der 4ten Tafel,
2) die Provinz G = = 6ten =
3) = = GG = 7ten = und
4) = = FF und Z = 5ten =

Der andere Spieler

1) die Festung B nach der 4ten Tafel,
2) die Provinz Y = = 6ten =
3) = = O = = 7ten = und
4) = = N und M = 5ten =

II. Nach der andern Stellung (§. 209.)

Der eine Spieler

1) die Festung C nach der 4ten Tafel,
2) die Provinz G = = 6ten =
3) = = GG = = 7ten = und
4) = = F = = 8ten =

Der andere Spieler

1) die Festung B nach der 4ten Tafel,
2) die Provinz Y = = 6ten =
3) = = O = = 7ten = und
4) = = X = = 8ten =

in Besitz nehmen.

§. 212.

Jetzt will ich noch einige Regeln anführen, die beym Aufsetzen zu beobachten, wenn alles mit Genauigkeit geschehen soll.

Es soll z. B. die Festung C aufgesetzt werden; so lege man

1) Die Tafel, nach der dies geschehen soll, so vor sich, daß sie mit der Festung einerley Lage habe.

2) In der Festung sind 20 Quadrate, jedes mit 4 Zeichen zu Brustwehren zu belegen, diese 80 Zeichen nimmt man aus den dreyen Haufen, (§. 205) so weit es angehen will, zu gleichen Teilen, und belezt mit denselben die 20 Quadrate der Festung, ohne sich übrigens daran zu kehren, wie die 4 Zeichen zur Brustwehre, welche über einander zu liegen kommen, auf der umgekehrten Seite illuminiret sind.

3) Die 40 übrig gebliebene Zeichen zum Verschanzen, wovon einige auf der umgekehrten Seite schwarz, andere weiß, und noch andere roth illuminirt sind, kommen nicht auf den Plan, sondern können indessen auf einen der in C oder A befestigten hölzernen Teller (§. 200) gelegt werden, bis man sich deren im Spiel bedienen will.

4) Stellt man die Brückentransporteurs auf ihre Stellen in der gezeichneten Lage, und schlägt die Brücken, welche etwa zu schlagen sind.

5) Man

5) Man giebt den Transporteurs ihre Stellen.

6) Man stellt das Geschütz.

7) Man giebt jeder Figur ihren Posten, und besteckt endlich

8) Die Mitte der Festung (§. 187.) mit der Fahne. Hierauf sieht man

9) noch einmal durch, ob alles seinen gehörigen Platz habe, und ob etwa noch was fehle. Wozu die im §. 214. gegebene Verzeichnisse einige Dienste thun können.

§. 213.

Nach der Ordnung, die man beym Aufsetzen der in die Festung gehörigen Figuren und Maschinen beobachtete, verfahre man auch beym Aufsetzen der Figuren und Maschinen in den Provinzen. (§. 211.) Wenn nun kein Fehler vorgegangen ist, so bleiben von allen Figuren und Maschinen ꝛc. jedem Spieler nur 40 Zeichen zum Verschanzen übrig, die nicht im Anfange des Spiels sogleich ihren Platz im Plan erhalten.

§. 214.

Verzeichnisse der Figuren und Maschinen ꝛc. welche in den fünf zum Aufsetzen des Spiels erforderlichen Tafeln befindlich sind.

1) Auf der 4ten Tafel befinden sich

1) An Figuren:

1 Springende Königinn.

2 Königinnen.

3 Ele-

3 Elephanten.
2 Springende Läufer.
6 Springer.
6 Bauern.

2) An Maschinen:

13 Brückentransporteurs mit den dazu gehörigen Brücken.
1 Transporteur.
6 Stück Geschütz, von jeder Art zwey Stück.
2 Stück Wurfgeschütz.

3) 20 Oerter, jeder mit 4 Zeichen zu Brustwehren belegt.

4) Eine Fahne.

II. Auf der fünften Tafel befinden sich

1) An Figuren:

2 Springende Königinnen.
2 Königinnen.
2 Elephanten.
2 Springende Läufer.
2 Türme.
3 Läufer.
11 Springer.
16 Bauern.

2) An Maschinen:

9 Brückentransporteurs mit den dazu gehörigen Brücken.
12 Transporteurs.

6 Stück

6 Stück Geschütz, von jeder Art 2 Stück.
2 Stück Wurfgeschütz.

III. Auf der sechsten Tafel befinden sich

1) An Figuren:

2 Springende Königinnen.
2 Königinnen.
2 Elephanten.
2 Springende Läufer.
2 Türme.
3 Läufer.
12 Springer.
16 Bauern.

2) An Maschinen:

10 Brückentransporteurs mit den dazu gehörigen Brücken.
13 Transporteurs.
6 Stück Geschütz, von jeder Art 2 Stück.
2 Stück Wurfgeschütz.

IV. Auf der siebenten Tafel befinden sich

1) An Figuren:

2 Springende Läufer.
1 Springer.
2 Bauern.

2) An Maschinen:

8 Brückentransporteurs mit den dazu gehörigen Brücken.

V. In der achten Tafel ist alles so, wie in der fünften.

§. 215.

§. 215.

Da das Aufsetzen des Spiels wohl anderthalb Stunde dauert; so ist dies für einen denkenden Kopf, sobald er es einigemal gethan, nicht die angenehmste Unterhaltung. Es ist aber die Methode, das Spiel nach den Tafeln aufzusetzen, so leicht, daß auch der einfältigste Domestike es sogleich erlernen kann, wenn ihm eine Anweisung mündlich erteilt wird.

§. 216.

Sobald das Spiel ganz aufgesetzt ist, macht man durch das Loos aus, wer den ersten Zug thut, und das Spiel nimmt seinen Anfang. Ich kann hier keine Regeln geben, wie das Spiel gut zu spielen sey, ohne lauter bekannte und ausgemachte Wahrheiten der Kriegskunst anzuführen. Die Erfahrung wird dies einen jeden lehren.

Eine Methode, wie das Kriegsspiel von vier Personen gespielt werden könne.

§. 217.

Das Kriegsspiel wird eigentlich nur von zweyen Personen gespielt. Es kann aber solches auch von vier Personen gespielt werden, ohne noch viele besondere Regeln dieserhalb bemerken zu dürfen.

§. 218.

§. 218.

Wird das Kriegsspiel von vier Personen gespielt; so spielen zwey derselben mit vereinigten Kräften gegen zwey andere. Von den zwey zusammenspielenden Personen will ich die eine AA und die andere A, die Gegner dieser beyden aber BB und B nennen.

§. 219.

AA und BB sind die beyden Feldmarschälle, A der dem AA und B der dem BB untergeordnete General. Der Feldmarschall macht den Plan zur ganzen Campagne, und giebt dem ihm untergeordneten General Verhaltungsbefehle, die dieser genau beobachten muß.

§. 220.

Alle halbe Stunden spricht der Feldmarschall AA mit dem ihm untergeordneten General A über die Fortsetzung der Campagne, und die feindlichen Generals treten unterdessen ab. Eben so verfährt BB mit B. Außerdem aber sprechen die verbundenen Generals nichts mit einander, als wozu sie nach dem §. 226. die Erlaubniß haben.

§. 221.

Das Spiel wird nach der ersten Stellung (§. 209.) aufgesetzt, wenn vier Personen spielen.

§. 222.

Die Fläche auf dem Plan (Tafel 3.), welche denselben der Länge nach in zwey gleiche Teile teilet, und

die Quadrate 785, 786, 787 u. s. f. bis 833 enthält, heißt die Scheidefläche. Sie scheidet von der einen Seite das in Y stehende Corps von der Festung B, von den Truppen in O, und von dem Corps in N und M; so wie sie auf der andern Seite das Corps in G von der Festung C, von den Truppen in G.G, und von dem Corps in FF und Z scheidet. Auf jeder Seite dieser Scheidefläche commandiren zwey Generals gegen einander, und zwar auf der einen Seite AA gegen BB, und auf der andern A gegen B. Das Loos muß es entscheiden, auf welcher Seite AA und BB, und auf welcher A und B gegen einander commandiren, das heißt, ihre Züge verrichten sollen.

§. 223.

Kein Spieler darf jenseits der Scheidefläche stehende Figuren oder Maschinen ziehen. Die sich aber auf der Scheidefläche befinden, kann sowohl er, als der mit ihm verbundene Spieler ziehen.

§. 224.

Jeder Spieler kann seine diesseits der Scheidefläche stehende Figuren und Maschinen dahin ziehen, wohin er will, wenn er sie auch über die Scheidefläche zieht. Wenn sie aber jenseits der Scheidefläche stehen, so hat nicht er, sondern der mit ihm verbundene Spieler das Recht, sie zu ziehen.

§. 225.

§. 225.

Ein Rektangel, wovon ein Teil auf der Scheidefläche steht, kann von den beyden verbundenen Spielern, denen es zugehört, bewegt werden.

§. 226.

Demjenigen, der über die Scheidefläche etwas bringt, ist es erlaubt, dem mit ihm verbundenen Spieler laut anzuzeigen, daß er ihm Hülfe schicke.

§. 227.

Die gegen einander ziehende Spieler AA und BB verrichten ihre Züge wechselsweise, ohne sich an die Züge der beyden übrigen A und B zu kehren, und umgekehrt. Nach dieser Einrichtung ist es daher möglich, daß AA und BB in einer Zeit mehrere Züge verrichten können, als A und B in eben derselben, und umgekehrt.

§. 228.

Die im vorigen §. angegebene Einrichtung mit den Zügen findet aber nur so lange statt, bis sie Gelegenheit giebt, daß der eine Spieler seinen Zug zum Nachteil des andern verzögert, und dadurch den Vorteil sucht, daß sein und seines mit ihm verbundenen Spielers Zug unmittelbar auf einander folgen sollen. Dies giebt Gelegenheit zu Streitigkeiten. Denn da es bey der Einrichtung im §. 227. möglich ist, daß z. B. die beyden verbundenen Spieler AA und A ihre

Züge zu gleicher Zeit gethan haben; so würden alsdann die beyden übrigen BB und B am Zuge seyn. Zieht BB, so hat auch nunmehro AA wiederum das Recht zu ziehen, aber auch B noch, weil A vorher gezogen hatte. Sehr oft aber entsteht hier der Streit, ob AA eher als B, oder B eher als AA ziehen soll. Es ist daher nothwendig, diese Fälle auf gewisse Regeln zu setzen.

§. 229.

Tritt der im vorigen §. angegebene Streit erregende Fall ein; so hört die im §. 227 angegebene Einrichtung in Ansehung der Folge der Züge auf einander auf, und die Züge geschehen, so lange die Ursache fortdauert, von allen vier Spielern in solcher Ordnung, **daß nie die mit einander verbundene Spieler ihre Züge unmittelbar auf einander verrichten.** Hat daher z. B. AA gezogen, so zieht BB, diesem folgt A, dem B. Es fängt AA wiederum an, und die Züge gehen in voriger Ordnung so lange fort, als die Ursache vorhanden ist, weshalb man von der im §. 227 angegebenen Einrichtung abgieng.

§. 230.

Sobald ein Spieler mit der im §. 227 angegebenen Einrichtung, nach welcher die Züge auf einander folgen könuen, unzufrieden ist; sobald hat er das Recht, zu fordern, daß die Züge nach §. 229 unter allen vier Spielern wechselsweise geschehen sollen. Ich will alle

die

die Fälle bestimmen, unter welchen das Spiel in Ansehung der von den Spielern zu verrichtenden Züge seyn kann, wenn dieser Umstand eintritt, und in jedem Fall eine auf Billigkeit gegründete Regel festsetzen.

§. 231.

Wenn ein Spieler fordert, daß die Züge unter allen vier Spielern wechselsweise geschehen sollen; so haben zu der Zeit, da dies geschieht, entweder

I. die beyden verbundenen Spieler, z. B. AA und A, die letzten Züge verrichtet;

In diesem Fall

a) kann man ausmachen, wer von diesen beyden eher gezogen hat. Es habe also

1) AA eher gezogen, als A.

Hier muß A, welcher zuletzt gezogen, seinen Zug wieder zurücksetzen, dann zieht BB, ihm folgt A, und diesem B. Hierauf fängt AA wiederum an, und die übrigen folgen ihm in voriger Ordnung. Oder es habe

2) A eher gezogen, als AA.

Hier muß AA, welcher zuletzt gezogen, seinen Zug wiederum zurücksetzen, und es zieht B, AA, BB, A, u. s. f.

Oder

b) man kann es nicht ausmachen, wer von den beyden, AA oder A, eher gezogen hat.

In diesem Fall zieht man das Loos, und verfährt dann wie beym Fall a).

Haben aber

II. Zwey Spieler von den entgegengesetzten Parteyen, z. B. AA und B, die letzten Züge verrichtet; so kann man wiederum

a) ausmitteln, wer von diesen beyden eher gezogen hat. Es habe also

1) AA eher gezogen, als B.

Hier zieht zuerst A, dann BB, dann AA, dann B, u. s. f.

Oder es habe

2) B eher gezogen, als AA.

Hier zieht zuerst BB, dann A, dann B, dann AA, u. s. f.

Oder

b) man kann es nicht bestimmen, wer von diesen beyden eher gezogen hat.

In diesem Fall zieht man das Loos, und verfährt dann wie beym Fall a).

§. 232.

Was im vorigen §. bey I. von AA und A gesagt worden, gilt auch von BB und B, und was bey II. von AA und B gilt, das gilt auch von BB und A.

§. 233.

§. 233.

Wenn einer der Spieler, z. B. A, keine Truppen mehr hat, und folglich nicht mehr ziehen kann; so zieht der wider ihn commandirende Spieler B auch nicht mehr; und es wird aus dem Spiel in vieren ein Spiel in zweyen. Sobald aber AA seinem mit ihm verbundenen Spieler A wiederum Truppen zuführt, (§. 224.) sobald nimmt das Spiel in vieren wiederum seinen Anfang.

Von dem taktischen Spiel in der zweyten Schule.

§. 234.

Das taktische Spiel wird in der zweyten Schule eben so, als wie in der ersten gespielt, nur mit dem Unterschied, daß in der zweyten Schule noch auf einige Gegenstände mehr Rücksicht genommen wird (§. 30). Da ich nun die Regeln für die erste Schule in den vorhergehenden §§. erklärt habe, so wären hier nur noch diejenigen Gegenstände zu behandeln, mit welchen wir uns noch in der zweyten Schule beschäftigen wollen. Diese sind:

1) Die Anhöhen.

2) Die Verpflegung der Truppen.

Von den Anhöhen.

§. 235.

Anhöhen können in einem Plan, auf dem das taktische Spiel würklich gespielt wird, nicht durch eine bloße Illumination angezeigt werden. Denn da man Anhöhen besetzen kann, so würde dadurch die Illumination bedeckt werden, und man würde nicht, ohne die etwa auf den Anhöhen befindlichen Figuren aufzuheben, wissen können, ob es Anhöhe oder Ebene sey. Dies ist eine Unbequemlichkeit. Wir können auch die Teile des Terrains, auf welchen Anhöhen seyn sollen, nicht erhöhen. Denn wenn die Erhöhung nicht merklich ist, so fällt sie nicht genug in die Sinne; und ist sie es; so würkt dies wiederum andere Unbequemlichkeiten, die ich durch folgende Mittel zu vermeiden gesucht habe.

1) Keine Anhöhe nimmt weniger als 4 Quadrate des Plans ein.

2) Diese 4 Quadrate müssen durch ihre Lage ein Quadrat machen.

3) In dem Punkt, worinn diese vier Quadrate zusammenstoßen, errichte man auf dem Bret, worauf das Spiel gespielt wird, einen 4 Zoll langen Stift mit einem Fähnlein; so weiß man

4) durch Hülfe dieses Fähnleins, daß die 4 umliegende Quadrate eine Anhöhe sind, wenn solche auch besetzt seyn sollten.

5) Ver-

5) Verlangt man auf dem Plan eine Anhöhe, die eine größere Fläche als vier Quadrate einnehmen soll; so muß man mehrere einfache Anhöhen neben einander legen, und die vorher angegebene Bezeichnungsart bey einer jeden wiederholen.

§. 236.

Ich nehme nur zwey Arten von Anhöhen an, um die Weitläuftigkeit zu vermeiden.

Die erste Art sind solche, die etwas weniger höher als die Ebene sind, und folglich die Ebene rasiren. In dem Fähnlein, womit ich diese bezeichne, befindet sich ein Circul. (Fig. 1. der ersten Tafel.)

Die andere Art sind solche, die etwas weniger höher, als die Anhöhen von der ersten Art sind. Sie dominiren daher die von der ersten Art, wenn sie nicht über eine Schußweite von einander entfernt sind. In dem Fähnlein, mit dem ich diese bezeichne, befinden sich zwey Circul. (Fig. 2. der ersten Tafel.)

Die Abdachung beyder Arten der Anhöhen denke ich mir allmälich verlaufend (en perte douce).

§. 237.

Auf einem Plan, auf dem nicht gespielt wird, kann man sich der Circul zu Bezeichnung der Anhöhen bedienen. Auf 170, 171, 192 und 193 der zweyten Tafel befindet sich daher eine Anhöhe der ersten Art, und auf 175, 176, 197 und 198 eine Anhöhe der andern Art.

Vorteil der Anhöhen im Kriegsspiel in Ansehung der Artillerie.

§. 238.

1) In der Ebene stehende Artillerie würkt nicht jenseits einer Anhöhe.

2) In der Ebene stehende Artillerie, wenn sie gleich um 1 stärker ist, als die auf einer Anhöhe stehende, vertreibt diese nicht von der Anhöhe. Ist sie aber um 2 stärker, so vertreibt sie solche. Einfaches Geschütz wird daher von der Anhöhe nicht durch doppeltes, wohl aber durch dreyfaches vertrieben.

3) Unser Geschütz und feindliches, welches auf Anhöhen von einerley Höhe befindlich ist, verhält sich gegen einander, als ob es auf einer Ebene befindlich wäre. Das doppelte vertreibt daher in diesem Fall das einfache, das dreyfache das zwiefache; kurz, das stärkere vertreibt das schwächere.

4) Auf einer Anhöhe stehende feindliche Artillerie würkt nicht auf die Ebene jenseits einer andern in ihrer Würkungsfläche liegenden Anhöhe, wenn beyde von einerley Höhe sind. Hingegen würkt

5) die auf einer Anhöhe A stehende feindliche Artillerie jenseits einer Anhöhe B, wenn B von A dominirt wird.

6) Geschütz auf einer Anhöhe vertreibt das feindliche Geschütz aus einer Ebene, wenn auch beydes gleich stark ist.

7) Un-

7) Unser Geschütz auf einer Anhöhe A, welche eine andere B dominirt, vertreibt das feindliche Geschütz von B, wenn solches auch eben so stark als das unsrige ist.

§. 239.

Ahmen die im vorigen §. festgesetzte, die Anhöhen betreffende Regeln, die Natur nicht genau nach, so werden sie doch einen Schüler der Kriegskunst auf den Vorteil der Anhöhen aufmerksam machen.

Von der Verpflegung der Truppen im Kriegsspiel.

§. 240.

Wenn wir das taktische Spiel nach der ersten Schule spielen, so nehmen wir an, daß sich eine Armee, wofern sie nicht vom Feinde eingeschlossen ist, aus der Gegend unterhalten könne, wo sie steht. Aber dieser Fall ist selten, und unter diesen seltenen Fällen giebt es gewiß wenige, in welchen diese Unterhaltung von langer Dauer seyn kann. Höchstens sind sie die seltensten Ausnahmen von der Regel.

§. 241.

Die sicherste Unterhaltung der Truppen ist wohl die, wenn an einem sichern Ort ein Hauptmagazin, das seine gewisse Zuflüsse hat, angelegt ist, aus dem der Armee das, was sie zu ihrer Unterhaltung ge-

braucht, sicher nachgefahren werden kann; wenn die Armee aus dieser Zufuhre einen Depot errichtet, und für eine sichere Communikation desselben mit dem Hauptmagazin sorgt, damit der Abgang aus demselben wiederum durch Zufuhre aus dem Hauptmagazin ersetzt werden könne.

§. 242.

Soll also eine Armee in Ansehung ihrer Unterhaltung ganz sicher gestellt seyn; so muß

1) Das Hauptmagazin seine gewisse Quellen haben.

2) Der Depot muß vom Feinde nicht ruinirt, und

3) Die Communikation des Depots mit dem Hauptmagazin vom Feinde nicht unterbrochen werden können.

Hierauf baue ich die Theorie von Verpflegung und Unterhaltung der Truppen im Kriegsspiel, wenn es nach der andern Schule gespielt werden soll.

§. 243.

Im Kriegsspiel denken wir uns das Hauptmagazin eines jeden Spielers in seiner Festung, das so lange seine gewisse Zuflüsse hat, bis die Festung gesperrt ist. (§. 190.)

§. 244.

Das Zeichen, wodurch die Anlegung eines Depots im Kriegsspiel angezeigt wird, ist ein Stückchen Pappe von der Größe eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiel gehörige Plan (Tab. 3.) eingeteilt worden.

den. Dies Zeichen ist für den Spieler, welcher mit den gelben Figuren spielt, grün und gelb, und für den, der mit den braunen Figuren spielt, grün und roth gegittert. Den Ort, worauf man einen Depot anlegt, besteckt man noch überdem mit einer etwa 4 Zoll langen gelben oder rothen, mit einem D bezeichneten Fahne, nachdem der eine oder der andere Spieler den Depot anlegt. Diese Fahne aber muß man in einem Winkel des Quadrats, worauf der Depot angelegt ist, befestigen, weil sie sonst verhindert, dies Feld mit Figuren oder Maschinen zu besetzen. Der obere Teil dieser Fahne ist so gebogen, daß man daraus schon in der Ferne sehen kann, welches von den anliegenden Quadraten durch dieselbe bezeichnet werde.

Einen Ort mit einem solchen Zeichen belegen und mit der dazu gehörigen Fahne bestecken, heißt einen **Depot anlegen.** Dies gilt einen Zug.

§. 245.

Man kann die Depots nur auf praktikables Terrain legen, folglich nur auf weiß, schwarz und auf weiß und roth illuminirte Felder. Transporteurs, Brückentransporteurs und Figuren, die über diese Felder befindlich sind, verhindern das nicht. Auf einem durch eine Brücke praktikabel gemachten Orte aber kann man keinen Depot anlegen.

§. 246.

Ein angelegter Depot macht einen Ort, in dem er befindlich ist, nicht impraktikabel, daher kann

man

man ihn mit Figuren und Maschinen besetzen, man kann aber ihn schwenken und wegpaßiren.

§. 247.

Wer in einen Ort einen Depot legen will, der muß ihn mit einer seiner Figuren, welche nicht über die Weite eines Kanonenschusses von demselben entfernt ist, besetzen können. Uebrigens kann man so viele Depots anlegen, als man will.

§. 248.

Aus einem Depot können die auf den demselben zunächst anliegenden 80 Quadraten befindliche Truppen verpflegt werden. Diese 80 Quadrate will ich die **Würkungsfläche eines Depots** nennen. Wenn daher im Plan (Tab. 3.) auf 818 ein Depot gelegt worden; so ist die Würkungsfläche desselben das große zwischen 1010, 1018, 618 und 626 liegende Quadrat von 81 kleinern.

§. 249.

Truppen, die auf Transporteurs, Brückentransporteurs mit oder ohne Geschütz vorrücken, müssen in der Würkungsfläche eines ihrer Depots (§. 248.) seyn, oder doch in dreyen Zügen, nachdem sie vorgerückt sind, einen anlegen, (§. 244.) in dessen Würkungsfläche sie sich alsdann befinden. Können sie das nicht, so müssen sie sich wiederum zurückziehen. Einzelne Figuren hingegen kann man vorrücken lassen, wohin man will, ohne auf diesen Umstand Rücksicht zu nehmen.

§. 250.

§. 250.

Die Mittel, einen Depot zu ruiniren, sind folgende:

1) Wenn der Depot in die Würkungsfläche unsers Geschützes kömmt, so können wir ihn, sobald der Zug an uns ist, ruiniren. Die Zeichen des ruinirten Depots werden aus dem Spiel gelegt, und das Ruiniren desselben gilt einen Zug.

2) Wenn unser Depot von feindlichen Figuren stärker angegriffen, als er von den unsrigen gedeckt ist; so kann ihn der Feind ruiniren, sobald er am Zuge ist. Man merke hier das, was im §. 125 gesagt worden. Durch dies Mittel läßt sich aber kein Depot ruiniren, der in der Würkungsfläche unsers Geschützes liegt. (§. 115. 134.)

3) Wer einen Ort, in dem sich ein Depot befindet, mit einer Figur oder mit Geschütz besetzt hält, der kann ihn ruiniren, sobald der Zug an ihm ist. Er kan mit dieser Figur &c. in diesem Zuge stehen bleiben, oder auch weggehen, ohne daß dies für mehr als für einen Zug gerechnet wird.

§. 251.

Wenn ein Depot ruinirt worden, so strecken alle diejenigen Truppen, die sich in dreyen Zügen nicht in die Würkungsfläche eines andern Depots gezogen haben, das Gewehr.

§. 252.

Wer einen Ort, worinn ein Depot befindlich ist, besetzt, ohne in dem von dem Gegner unmittelbar darauf erfolgten Zuge geschlagen zu werden, der kann den Depot als den seinigen behandeln. Er verwechselt in diesem Fall blos die Zeichen, (§. 244.) und diese Verwechselung gilt keinen Zug.

§. 253.

Derjenige, dem ein Depot ruinirt (§. 250.) oder weggenommen (§. 252.) worden, oder den man zur Verderbung seines eignen Depots zwang, kann erst, nachdem er 6 Züge gethan, wiederum einen andern Depot anlegen. Diese Regel ist nothwendig, damit die Absicht, die durch einen ruinirten Depot bewürkt werden soll, (§. 251.) nicht so leicht vereitelt werde, und damit folglich jeder für die Sicherheit seiner Depots die größte Sorgfalt trage.

§. 254.

Die Züge, von welchen im §. 249, 251 und 253 geredet worden, werden wiederum zur Vermeidung der Streitigkeiten von beyden Spielern gemeinschaftlich gezählt.

Von der Communikation des Depots mit dem Hauptmagazin.

§. 255.

Ich habe im Kriegsspiel zur Vermeidung der Weitläuftigkeit keine Zeichen eingeführt, den würkli-

chen

chen Transport der Zufuhre aus dem Hauptmagazin in die Depots anzuzeigen. Schlechterdings nothwendig ist dies auch nicht. Denn wenn die Communikation des Hauptmagazins mit den Depots frey ist, so kann die Zufuhre geschehen, und man kann, ohne der Natur Gewalt anzuthun, voraussetzen, daß sie würklich geschehe. Ist aber diese Communikation nicht frey, so findet auch im Gegenteil die Möglichkeit statt, daß alle diese Zufuhre dem Feinde in die Hände gerathen könne. Es kömmt daher in diesem Punkt blos auf die Bestimmung an, wenn wir im Kriegsspiel die Communikation für gehemmt, und wenn wir solche für frey und offen ansehen können.

§. 256.

Die Depots können mit dem Hauptmagazin eine Communikation, teils zu Lande, teils mittelst der Flüsse haben. Wir müssen daher untersuchen, wie die Communikation auf diesen beyden Wegen im Kriegsspiel für gehemmt könne angenommen werden.

§. 257.

1) Eine über dem Fluß geschlagene und in der Gewalt des Feindes befindliche Brücke unterbricht unsere Passage auf dem Fluß. Hätte z. B. der Feind auf dem Plan (Tab. 3.) in 1353 eine Brücke geschlagen, so können wir von der einen Seite den Fluß nicht weiter als bis 1354, und von der andern denselben nicht weiter als bis 1352 befahren, so lange der Feind Meister von der Brücke

ist. Dies ist er aber, so lange er noch die Befugniß hat, diese Brücke zu ruiniren.

2) Ein in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Teil eines Flusses unterbricht unsere Passage auf demselben auch. Wär also vorgedachter Ort 1353 in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes, so fände dasjenige statt, was wir bereits bey No. 1. gesagt haben.

§. 258.

1) Man kann annehmen, daß die aus dem Hauptmagazin zu den Depots bestimmte Zusuhr, ohne dem Feinde in die Hände zu fallen, nicht einen Ort paßiren könne, den eine feindliche Figur in dem nächst von derselben zu unternehmenden Zuge, besetzen kann. Ein z. B. auf dem Plan (Tab. 3.) befindlicher feindlicher Turm über 574 erlaubt nicht, daß wir etwas von Zufuhr über die Flächen 995, 966, 897, 868, 799, 770, 701, 672 603, 575, 576, 577, 578 und 579 bringen können. Eben so wenig erlaubt ein auf 801 stehender feindlicher Läufer, daß wir mit Zufuhre 867, 897, 967, 993, und 1067 paßiren können.

2) Eben so verhält es sich auch mit den Oertern, die in der Würkungsfläche des feindlichen Geschützes liegen.

§. 259.

Wenn die Communikation des Hauptmagazins mit dem Depot weder zu Lande noch zu Wasser offen ist, son=

sondern durch die vorher in §. 257 und 258 angezeigten Mittel unterbrochen worden; so strecken alle diejenigen Truppen, deren Depots dadurch von dem Hauptmagazin abgeschnitten worden, das Gewehr, wenn sie in dreyen Zügen die Communikation nicht wieder herstellen. Ist es unmöglich, die Communikation in dreyen Zügen wiederum zu eröffnen, so muß man suchen, so viele Truppen in die Würkungsflächen derjenigen Depots zurückzuziehen, die mit dem Hauptmagazin noch Communikation haben.

Mittel, noch verschiedene Arten des Terrains zu bezeichnen, und den Plan ohne Weitläuftigkeit abzuändern.

§. 260.

Wollte man in der zweyten Schule noch mehrere Arten des Terrains einführen, so kann man dazu sehr leicht geschickte Zeichen finden, wenn man das Wesentliche beybehält, was ich zur Bezeichnung der Anhöhen im §. 235 angegeben habe. So würde z. B. eine in der zweyten Tafel in dem Punkt bey 134 eingesteckte und so als die Quadrate 111, 112, 133 und 134 illuminirte Fahne anzeigen können, daß das Terrain dieser 4 Quadrate zwar mit Infanterie und Cavallerie, aber nicht mit Geschütz besetzt werden könne. Eben so würde das Terrain über 199, 200, 221, und 222 nur blos für Infanterie praktikabel seyn.

§. 261.

Man kann das taktische Spiel nach der zweyten Schule auch auf dem Plan (Tab. 3.) spielen. Man wird aber doch besser thun, sich dazu einen größern zu erwählen. Der Entwurf zu einem solchen kann mit Schwürigkeiten nicht verknüpft seyn, so bald man das Spiel nur nach der ersten Schule fertig spielen kann. Mein Plan, auf dem das Spiel in der zweyten Schule gespielt wird, hat 66 Quadrate in der Länge und 40 in der Breite von der Größe eines Quadrats auf Tab. 3. Er enthält daher 2640 Felder, und läßt sich noch recht gut übersehen.

§. 262.

Läßt man sich Marken mit den verschiedenen Illuminationen des Plans und von der Größe eines im Plan (Tab. 3.) vorkommenden Quadrats machen; so kann man dadurch das Terrain bey jedem Spiel ändern, ohne nöthig zu haben, sich einen neuen Plan machen zu lassen. Man kann dadurch die Chikanen des Terrains vermehren und vermindern, wie man solches für gut befindet.

E N D E.

Bemerkte Fehler.

Seite 3. Zeile 3 von unten l. denselben statt demselben. S. 9. Z. 2 von unten Zug statt Zuge. S. 11. Z. 9 von oben, bleibt das Einschließungszeichen weg. S. 15. Z. 3 von unten Terrain statt Tarrain. S. 16. Z. 4 von oben demselben statt denselben. S. 21 Z. 1 von unten es statt er. S. 32. Z. 7 von unten, dritten Fall des §. 49. statt §. 48. S. 38. Z. 1 von oben demselben statt denselben. S. 42. Z. 10 von oben Vom Wurfgeschütz, streiche man weg. S. 50. Z. 12 von oben weißen statt weisen. S. 62. Z. 4 von oben wenn statt wann. S. 77. Z. 14 von oben No. II. statt No. 2. S. 78 Z. 6 von unten verhindern statt nötigen. S. 83. Z. 8 von oben zugehörige statt gehörige. S. 84. Z. 12 von oben Fig. 11. statt Fig. II. S. 86. Z. 9 von oben Fig. 11. statt Fig. II. S. 89. Z. 6 von oben §. 134. d. statt §. 132. S. 89. Z. 9 von oben §. 134. e. statt §. 133. S. 89. Z. 15 von oben §. 134. F statt §. 134. S. 109. Z. 8. von oben hat statt haben. S. 112. Z. 8 von oben dem statt den. S. 112. Z. 9 von oben Rektangel statt Rektangeln. S. 113. Z. 3. von unten denselben statt demselben. S. 121. Z. 7 von oben Fig. 13 statt Fig. B. S. 135 Z. 11 von oben so gestellt statt so gestalt.

Nachricht für den Buchbinder.

Die vier großen Blätter A B C D der Tab. III. werden dem Buche nicht, hingegen die übrigen Kupfertafeln demselben so angebunden, daß man sie ganz herausschlagen kann.

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Hellwig, Johann Christian Ludwig, 1743-1831

Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehrern Personen zu spielen

Bd.: [1]

Leipzig (1780)

Gymn. 30-1/2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431597-4
VD18 90533542-001